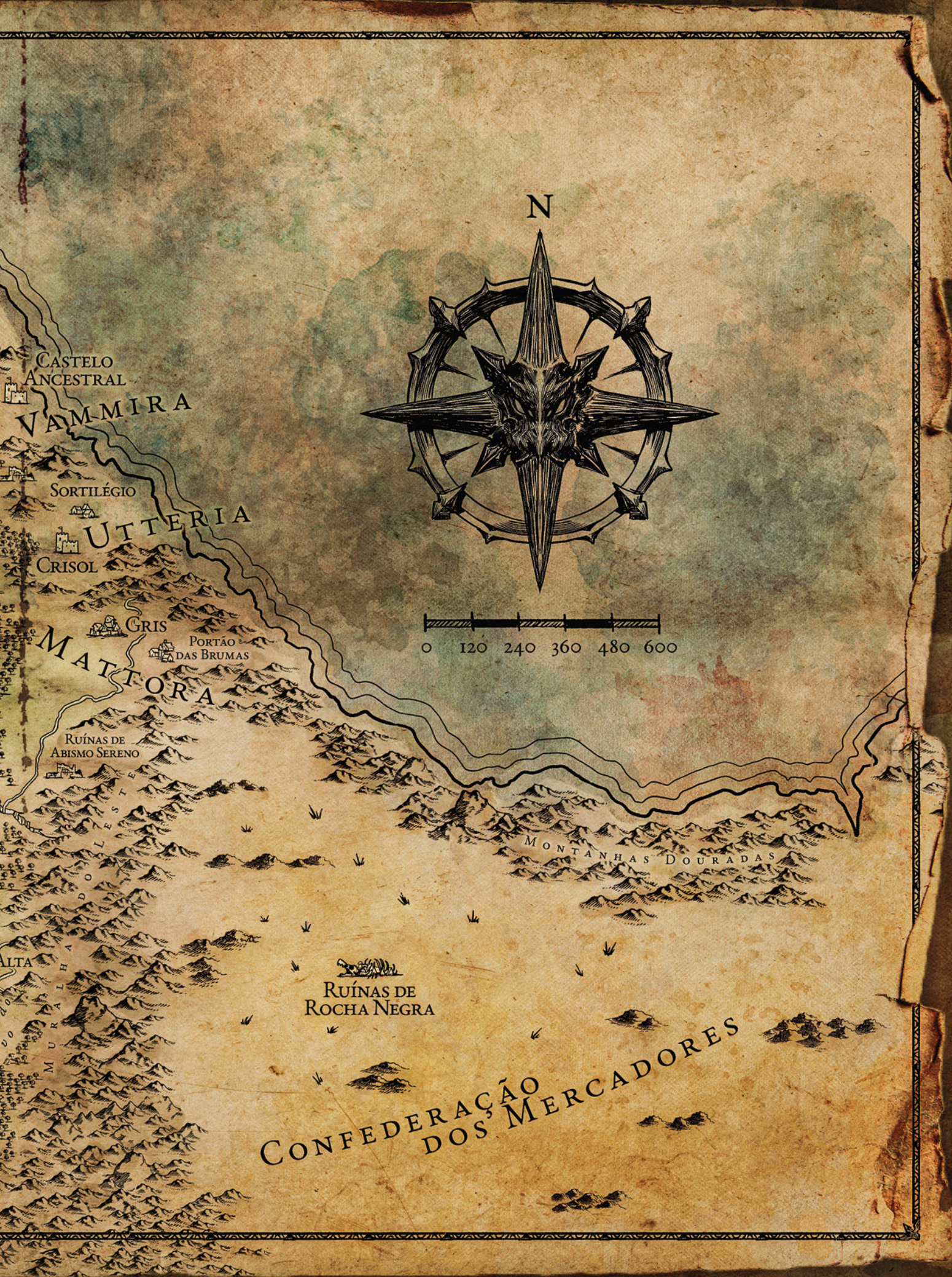
A LENDA de GHANOR
O jogo de interpretação oficial do Nerdcast RPG
CALDELA ◆ DELLA CORTE ◆ ROSA ◆ IRMÃOS SVALDI

Artus
Rjuven
Gredonia
Montanhas Azuis
Sammelen
Bosques Verdes
Innalya
Floresta da Aurora
Floresta Sombria
Savilia
Necrópole
Ona Grisa
Forte do Fosso
Zibrene
Kottar
Raveno
Mortuária
Cidadela de São Arnaldo
Pântanos Cinzentos
Floresta Alta
Cidade de Ghanor
Azkral
Muralha do Oeste
Lago de Pó
Castelo do Outono Eterno
Forte do Martelo do Demônio
Ponte
Velha Torre
Ghanor
Mosteiro de Santa Crysnia
Ruínas de Rocha Celeste
Portão do Inferno
Terras Desconhecidas


N
0 120 240 360 480 600
Castelo Ancestral
Vammira
Sortilégio
Utteria
Crisol
Gris
Portão das Brumas
Mattora
Ruínas de Abismo Sereno
Muralha do Leste
Montanhas Douradas
Ruínas de Rocha Negra
Confederação dos Mercadores

A Lenda de Ghanor

Um jogo de Leonel Caldela,
Felipe Della Corte, Thiago Rosa e
Guilherme & Rafael Dei Svaldi

Baseado no universo de Crônicas de Ghanor,
criado por Alexandre Ottoni e Deive Pazos
&
na série literária A Lenda de Ruff Ghanor,
de Leonel Caldela

A Lenda de Ghanor

Desenvolvimento: Leonel Caldela, Felipe Della Corte, Thiago Rosa, Guilherme Dei Svaldi e Rafael Dei Svaldi.

Arte da Capa: Renan Boe.

Arte Interna: Anderson Jackal, Andrés Ramos, Dan Ramos, Danilo "Meowchado" M.M., Guilherme Menezes, Guilherme Santana, Guilherme Viana, Henrique Marinelli, Júlio Rocha, Leuvix, Matheus "Birbo" Borba, Odmir Fortes, Rebirth Studio (Adriene Amaral, Alef Mengali, Felipe Castro, Luis Fernando, Mariana Livraes, Mari Morgan, Pedro Carlos Dutra, Renan Boe, Vinicius Pazian), Rafael Pen, Sandra Messias e Rodrigo Lopes.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Direção de Arte: Dan Ramos e Vinicius Mendes.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi e Karen Soarele.

Revisão: Elisa Guimarães, Glauco Lessa e Vinicius Mendes.

Editora-Chefe: Karen Soarele.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André de Oliveira, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Daniel Boff, Daniel Ramos, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Freddy Mees, Glauco Lessa, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Marcel dos Reis, Marcelo Cassaro, Marlon D'Ávila, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Vinicius Mendes.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 334.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: dezembro de 2022 | ISBN: 978658863435-6

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

SV968L Svaldi, Guilherme Dei
A Lenda de Ghanor RPG / Guilherme Dei Svaldi [et al.]; ilustrações por Renan Boe [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2022.
336p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Boe, Renan. III. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

Prefácio 4

Introdução 6

O que é Ghanor? 8
O que é RPG? 8
Termos Importantes 10

Capítulo 1: Criação de Personagem 13

Atributos Básicos 15
Raças 16
- Humano 17
- Anão 18
- Elfo 19
- Gigante 20
- Hobgoblin 21
- Meio-elfo 22
- Aberrante 23

Classes 24
- Nível de Personagem 25
- Bárbaro 26
- Bardo 29
- Bucaneiro 32
- Caçador 35
- Cavaleiro 38
- Clérigo 41
- Druida 45
- Ladino 49
- Mago 52
- Nobre 57
- Soldado 60

Origens 63
Toques Finais 70

Capítulo 2: Perícias & Poderes 75

Perícias 75
- Acrobacia 76
- Adestramento 77
- Atletismo 77
- Atuação 77
- Cavalgar 78
- Conhecimento 78
- Cura 78
- Diplomacia 78
- Enganação 79
- Fortitude 79
- Furtividade 79
- Guerra 79
- Iniciativa 80
- Intimidação 80
- Intuição 80
- Investigação 81
- Ladinagem 81
- Luta 81
- Misticismo 81
- Nobreza 82
- Ofício 82
- Percepção 82
- Pontaria 83
- Reflexos 83
- Religião 83
- Sobrevivência 83
- Vontade 83

Poderes Gerais 84
- Poderes de Combate 84
- Poderes de Destino 90
- Poderes de Fabricação 92
- Poderes de Magia 93

Capítulo 3: Equipamento 95

Equipamento Inicial 95
Usando & Carregando 97
Armas 98
Armaduras & Escudos 107
Itens Gerais 110
Itens Especiais 122

Capítulo 4: Magia 129

Listas de Magias 133
Descrições das Magias 137

Capítulo 5: Jogando 173

O Papel do Jogador 174
Regras do Jogo 178
- Testes 178
- Testes Estendidos 179
- Habilidades 181

Combate 187
- A Rodada de Combate 189
- Ferimentos & Morte 192
- Movimentação 194
- Situações Especiais 194

Capítulo 6: O Mestre 197

O Papel do Mestre 197
Preparando a Sessão 198
- Aventuras & Campanhas 198
- Criando uma História 199

Conduzindo a Sessão 203
- Arbitrando Regras 204

NPCs 208
- Tipos de NPCs 208
- Regras para NPCs 210
- Parceiros 213

Ambientes de Aventura 217
- Masmorras 217
- Os Ermos 219
- Ambientes Urbanos 222

Viagens 224
Perigos 225
Interlúdios 231
Regras Opcionais 236

Capítulo 7: Bestiário de Ghanor ... 239

Construindo Combates 239
Características de Criaturas 240
Criaturas 243

Capítulo 8: Recompensas 269

Experiência 269
Tesouros 270
Itens Mágicos 277
Domínios 288
- Tornando-se um Regente 288
- Características de Domínios 288
- Construções 291
- Unidades Militares 298
- Turnos de Domínio 299
- Domínios Místicos 300
- Eventos Aleatórios 302

Capítulo 9: Mundo de Ghanor 305

O Reino de Ghanor 306
- História 306
- O Reino e seu Povo 311

Outros Reinos 316
- Sammelen 316
- Kottar 318
- Os Três Irmãos 319
- Zibrene 322
- Artus 323
- A Confederação dos Mercadores 325

Lista de Condições 328

Índice Remissivo 330

Open Game License 334

Ficha de Domínio 335

Ficha de Personagem .. 336

É incrível a jornada do RPG através das últimas décadas. Com vídeogames, internet e redes sociais, o formato analógico de jogos de papel, lápis e dados me parecia ameaçado. Como eu estava enganado!

Frente a tantas ofertas de entretenimentos tecnológicos, me escapou que os principais insumos do RPG sempre foram a imaginação e socialização. Essas características não só mantiveram o jogo vivo pelo alvorecer de uma nova era, como foram beneficiadas pelas novas ferramentas digitais de conexão entre pessoas.

E foi sem querer, através do Nerdcast RPG, publicado no Jovem Nerd a partir de 2011, que acabamos participando de um movimento orgânico de divulgação desse hobby para toda uma nova geração. É tão bom ouvir histórias de pessoas que conheceram o jogo através de nossos ou de outros programas. É muito recompensador ver o quanto o RPG se multiplicou nos últimos 20 anos!

Para nós, o mundo de Ghanor — inventado no improviso no Nerdcast RPG e aprofundado com maestria por Leonel Caldela na série de romances *A Lenda de Ruff Ghanor* — é a síntese de nosso amor por essa arte de imaginar e interpretar heróis improváveis em universos fantásticos. Esse cenário rico, que pode ir do drama à comédia em um rolar de dados, enfim está ao seu alcance. Você já escutou nossas aventuras. Agora é hora de viver as suas.

— Alexandre Ottoni
Dezembro de 2022

Introdução

Ghanor. O nome de um reino, de uma dinastia, de um herói. No passado distante, uma nação de glórias, liderada por uma família de poderosos reis. Mais tarde, uma terra oprimida e isolada, dominada pelo tirânico dragão Zamir. Então o berço de um monarca santo, Ruff Ghanor, que trouxe de volta o dom da cura divina e conquistou todo o mundo conhecido. Um lugar de heróis e bandidos, de onde saíram os aventureiros que venceram o Devorador de Mundos.

As terras além são repletas de maravilhas e perigos. Em Sammelen, a Igreja e a nobreza disputam jogos de intriga. Em Artus, guerreiros transformados em animais aterrorizam os campos de batalha. Em Zibrene, espadachins duelam por orgulho e uma bravata vale mais que um juramento. Em Kottar, a morte faz parte da vida. Em Utteria, Mattora e Vammira, rixas ancestrais prendem famílias nobres num ciclo infinito de vingança. Na Confederação dos Mercadores, o óleo negro concede poderes e cria monstruosidades.

Em cada aldeia, em cada estrada, em cada masmorra escondem-se as marcas de uma guerra ancestral entre deuses e demônios. Entre santos e pecadores, bruxos e cavaleiros, qualquer um pode escrever seu nome na história. Mas a história é sempre escrita com sangue.

Boas-vindas A Lenda de Ghanor RPG, o jogo de interpretação oficial do NerdCast RPG: Crônicas de Ghanor e da série de livros A Lenda de Ruff Ghanor.

Em A Lenda de Ghanor RPG, você e seus amigos assumem o papel de heróis aventureiros em um mundo de fantasia medieval. A cada sessão, você vai explorar terras fantásticas e enfrentar monstros assustadores. Talvez você conquiste fama e fortuna. Talvez encontre seu fim em uma masmorra escura e esquecida. Qualquer que seja seu destino, ele será definido pelas suas ações. E no RPG, suas ações são limitadas apenas pela sua imaginação.

Se você já jogou RPG, fique à vontade para pular para o **Capítulo 1** e criar seu personagem. Mas, se estiver entrando nesse mundo fantástico pela primeira vez, continue lendo.

O que é Ghanor?

RPG sempre foi um tema central do Nerdcast. O episódio 9, no longínquo ano de 2006, era intitulado *Pérolas do RPG*. A continuação veio no episódio 36, contando histórias que já se tornaram lendárias entre os ouvintes. Elementos como São Arnaldo, os Cavaleiros do Caos, Ozob e outros começaram nesses programas. RPG é parte indissolúvel do mundo nerd, tanto quanto quadrinhos, filmes e séries.

Mas, ao longo dos anos, Alexandre Ottoni e Deive Pazos (os famosos Jovem Nerd e Azaghal) viram a necessidade de demonstrar uma partida para o público. Afinal, é difícil explicar RPG, mas é muito fácil mostrar como se joga. Assim, em 2011, foi publicado o primeiro "Especial RPG": o episódio 251, intitulado *O Bruxo, a Princesa e o Dragão*.

A proposta era interpretar cenas rápidas e típicas de uma aventura de RPG, sem conexão entre si: os heróis recebendo uma missão na taverna, a perseguição à noite, a invasão do covil do vilão e, é claro, o confronto com um dragão vermelho. Como a "campanha" nunca passaria disso, Alexandre (atuando como mestre) pediu para que os jogadores criassem personagens diferentes do que costumavam jogar, algo bem descompromissado. Como sempre acontece em RPG, os planos do mestre deram errado, mas o caos criativo acabou gerando algo melhor que o esperado.

Em vez de aceitar a interrupção das cenas e seguir o plano, o grupo continuou interpretando, tomando decisões cada vez mais inesperadas, e o que deveria ser uma amostra de situações clichês acabou se tornando uma história por si só. No meio disso, Alexandre citou o reino de Ghanor e introduziu seu maior herói, o clérigo Ruff Ghanor, como um meio de conceder itens mágicos aos aventureiros.

A resposta do público foi avassaladora.

O sucesso gerou duas continuações, formando a primeira trilogia do "Nerdcast RPG". Quando o terceiro episódio foi publicado, já estava em fase de planejamento o primeiro romance da série *A Lenda de Ruff Ghanor*. Desde então, o Nerdcast RPG explorou outras temáticas e o universo de fantasia medieval que deu origem a tudo isso se expandiu muito além das expectativas de um grupo que queria demonstrar uma sessão de RPG descompromissada.

Agora você tem em mãos as ferramentas para viver sua própria jornada. Talvez queira começar algo simples e modesto, como foi o primeiro Nerdcast RPG, e acabe com um épico inesperado. Talvez sua intenção seja criar uma saga trágica e heroica, mas veja que o humor dominou sua narrativa. Seja como for, você está prestes a descobrir uma história que ninguém conhece — pois ela pertence a você e a seus amigos. E nada acontece como esperado em RPG.

Momentos de heroísmo e cenas ridículas, personagens clássicos e tipos esquisitos, monstros horrendos e bobos da corte bêbados, drama profundo e galhofa escrachada: tudo isso é RPG.

Tudo isso é Ghanor.

O que é RPG?

RPG é a sigla em inglês para *roleplaying game*, ou jogo de interpretação. Surgiu nos Estados Unidos, nos anos 1970, e desde então se espalhou pelo mundo. Hoje, o RPG está em todos os lugares, em todas as mídias — videogames, séries de TV, *streams* e, como visto acima, no Nerdcast.

No RPG, um grupo de amigos se reúne para criar uma história em conjunto. Um dos participantes será o *mestre*. Ele começa a narrativa, estabelecendo um cenário e uma situação. Por exemplo, ele pode dizer:

Vocês estão na praça da vila, quando um arauto chega a cavalo. Ele grita: "Monstros estão atacando a fronteira! O rei convoca todos os heróis a partirem em defesa do reino!".

Os outros participante serão os *jogadores*. Cada um deles interpreta um personagem e, um de cada vez, reage às situações apresentadas pelo mestre. Se um dos jogadores estiver interpretando um bárbaro destemido, pode dizer algo como:

Eu caminho até o arauto e digo: "Apenas indique a direção. Deixe o resto comigo e com o meu machado".

Já outro jogador, cujo personagem é um mago cauteloso, talvez diga:

"Vou procurar a cabana do ancião da vila, para perguntar se ele sabe algo sobre os monstros que estão atacando."

O mestre então descreve o resultado das ações de cada jogador. Para o bárbaro, pode dizer:

O arauto olha para você de cima do cavalo. "São muitas criaturas, bárbaro! Seria mais sábio esperar outros heróis e formar um grupo, para enfrentá-las de igual para igual".

E assim por diante, com o mestre descrevendo a cena, os jogadores descrevendo o que seus personagens fazem e o mestre determinando o resultado dessas ações.

Quando um jogador tenta fazer algo difícil, cujo resultado é incerto, o mestre pode pedir um *teste*. O jogador então rola um dado e soma um número determinado pelas características de seu personagem. Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade do teste (determinada pelas regras do livro ou pelo julgamento do mestre), a ação será um sucesso. Caso contrário, o jogador terá que lidar com as consequências da falha. Seja como for, a história avança.

Este livro traz as instruções para os jogadores criarem seus personagens e para o mestre criar a base da história. Explica também quais ações exigem testes e como resolvê-las.

Embora os personagens possam ser derrotados e até mesmo morrer, no RPG ninguém realmente "perde". O objetivo do jogo não é necessariamente vencer os desafios impostos pelo mestre, mas sim criar uma história emocionante. Um sacrifício heroico pode gerar uma cena memorável, sobre a qual seu grupo de jogo conversará por anos!

Começando a Jogar

Para jogar A Lenda de Ghanor RPG, você precisará do seguinte:

- **Um grupo de amigos.** É possível jogar com qualquer número de pessoas a partir de duas (o mestre e o jogador), mas para um jogo mais divertido sugerimos de três a seis pessoas (o mestre mais dois a cinco jogadores).
- **Personagens.** Cada jogador deve criar um personagem, o herói que irá interpretar durante o jogo. O site da Jambô (veja o quadro abaixo), traz personagens prontos para ajudar jogadores iniciantes.
- **Uma Aventura.** O mestre deve criar a história que irá narrar. Note que uma aventura de RPG não é como um romance ou roteiro de filme — o mestre não deve escrever cada cena ou diálogo em detalhes, apenas estabelecer o básico da história. O desenrolar dela se dará ao longo do jogo, em conjunto com os jogadores. Novamente, o site da Jambô traz uma aventura pronta para ajudar o mestre no início.
- **Dados.** Um conjunto de dados com quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces. Os dados são abreviados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Também existem as abreviações d2 (role qualquer dado; um resultado ímpar equivale a 1 e um resultado par equivale a 2), d3 (role 1d6, divida o resultado por 2 e arredonde para cima) e d% (role dois dados de dez faces, um para a dezena e outro para a unicade; em uma rolagem de 00, o resultado é 100). Você pode adquirir os dados no site da Jambô. Na falta deles, há diversos aplicativos gratuitos na internet que podem ser usados para simular as rolagens.

E Agora?

A partir daqui, leia os "Termos Importantes", na próxima página, e parta para o **Capítulo 1: Criação de Personagem**, para fazer sua primeira ficha.

Pronto para desbravar Ghanor e os Sete Reinos?

Recursos Adicionais

O site da Jambô traz diversos materiais gratuitos para ajudá-lo a jogar – incluindo fichas de personagem e aventuras prontas, ideais para jogadores e mestres iniciantes.

Além desse material, você encontrará arquivos para download, incluindo a ficha de personagem em branco, nosso blog, repleto de artigos e dicas de jogo, e mais! Acesse em www.jamboeditora.com.br.

Termos Importantes

A seguir estão alguns termos usados neste livro. Acostume-se com eles agora para facilitar a leitura!

Jogador. Um participante do jogo, exceto o mestre. Cada jogador controla um personagem.

Mestre. O participante do jogo que inicia a história e controla o mundo e os coadjuvantes.

Personagem. Um personagem fictício, interpretado por um jogador. Também chamados de heróis ou aventureiros, são os protagonistas da história.

Atributos. As competências físicas e mentais de um personagem. Existem seis atributos. Eles operam numa escala numérica, na qual um valor 0 equivale a média humana.

Raça. Todo personagem pertence a uma raça, um dos vários povos fantásticos que habitam os reinos. Este livro traz 7 raças.

Classe. Todo personagem possui uma classe. Ela funciona como sua "profissão", definindo suas habilidades e papel no jogo. Existem 11 classes.

Nível. Uma medida da experiência e poder de um personagem. Vai do 1º (aventureiro iniciante) ao 20º (entre os maiores heróis do mundo).

NPC. Sigla em inglês para "personagem não jogador". Todos os personagens que não são interpretados por um jogador — ou seja, que são intepretados pelo mestre — são NPCs. Isso inclui todos os coadjuvantes e antagonistas da história.

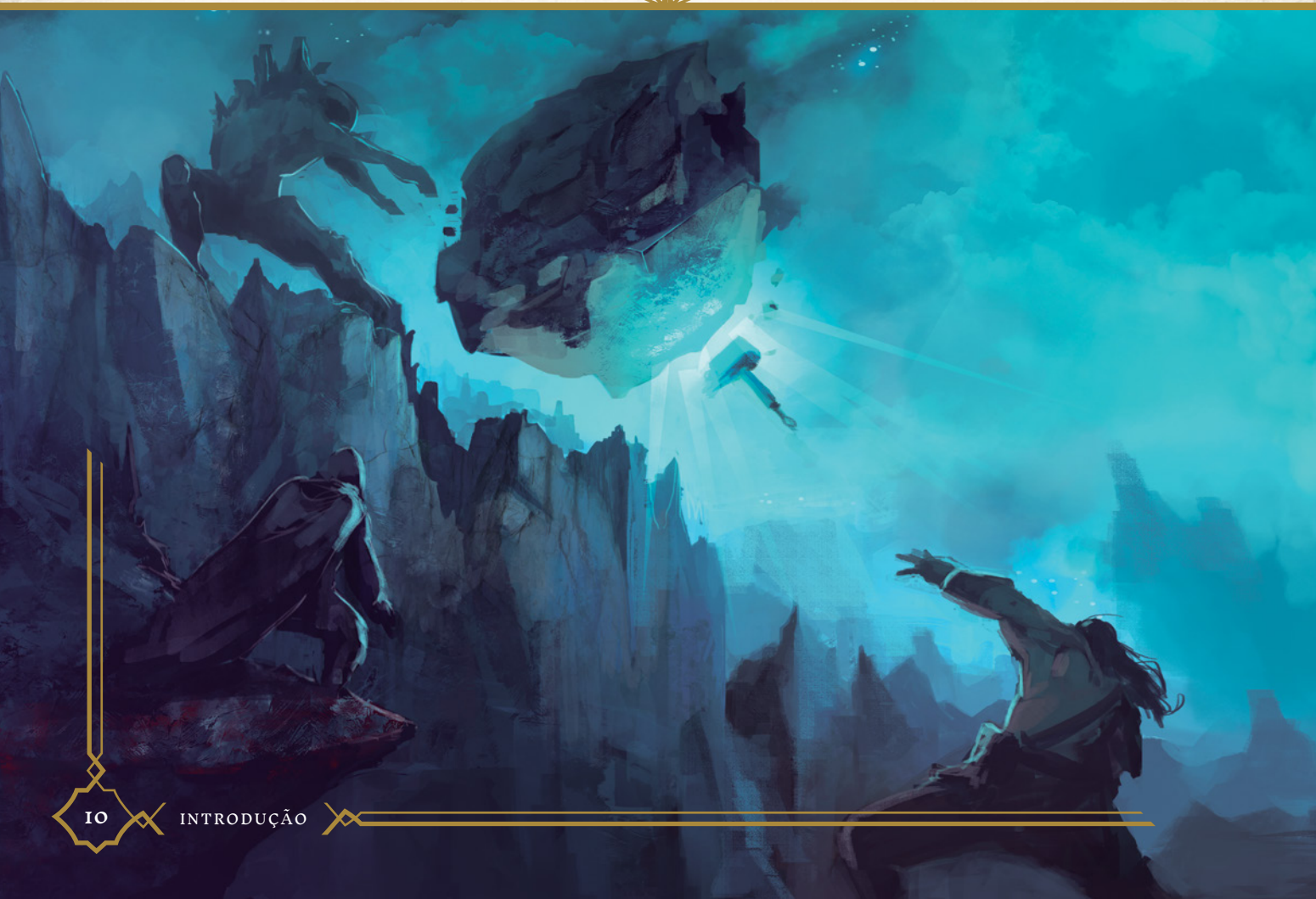
Criatura. Qualquer ser senciente, seja um camponês, um zumbi ou um dragão. Criaturas são divididas em seis tipos: animais, humanoides, construtos, espíritos, monstros e mortos-vivos.

Aliado. Uma criatura (personagem ou NPC) amistosa a seu personagem.

Inimigo. Uma criatura hostil a seu personagem.

Objeto. Qualquer coisa não senciente — uma espada, um baú e um navio são todos objetos.

Pontos de Vida (PV). Representam a saúde e a vitalidade do personagem. Quando seu personagem é ferido, seja por cair de um barranco,



seja por ser dilacerado por um troll, sofre dano. O dano diminui seus PV. Caso seus PV cheguem a 0, você começa a morrer.

Pontos de Mana (PM). Representam a energia e a determinação do personagem. Você gasta PM para usar suas habilidades.

Perícia. Uma habilidade mundana, como cavalgar ou forjar uma espada. Sua origem, sua classe e seu valor de Inteligência definem em quais perícias você será *treinado*, ou seja, mais competente.

Teste. A mecânica básica do jogo. Sempre que você tenta uma ação difícil, precisa rolar 1d20, somar quaisquer modificadores aplicáveis e comparar o resultado com uma dificuldade estipulada pelo mestre. Testes são explicados em detalhes no **Capítulo 5: Jogando**.

Modificador. Algo que afeta as características ou testes de uma criatura. Modificadores positivos são chamados de *bônus*, enquanto modificadores negativos são chamados de *penalidades*.

Condição. Algo que afeta uma criatura, como estar envenenado ou paralisado. Condições são descritas na página 328.

Turnos e Rodadas. Medidas de tempo para cenas de ação. A cada rodada, cada personagem tem um turno — sua vez de agir. Quando todos tiverem agido, a rodada termina e uma nova começa.

Cena. Um pedaço distinto da história. O início e o fim de uma cena são determinadas pelo andamento da história, não pelo tempo passado. Por exemplo, uma cena de ação na qual os heróis encontram um ogro termina quando eles matam a criatura (ou fogem dela), independentemente de quanto tempo levarem para fazer isso.

Aventura. Uma história completa, com início, meio e fim. Uma aventura é composta por uma sequência de cenas — normalmente, de 3 a 4 cenas para uma história curta até 10 cenas ou mais para uma história longa.

Campanha. Uma sequência de aventura unidas por uma trama maior — como unificar um reino, impedir os planos de um grande vilão ou salvar o mundo de um novo Devorador.

Sessão de Jogo. Sempre que você se reunir com seus amigos para jogar estará iniciando uma sessão de jogo — ou só "sessão". É um evento no mundo real, não uma duração dentro do jogo.

A vida em Ghanor é tudo, menos monótona.

Capítulo 1

Criação de Personagem

Para jogar A Lenda de Ghanor RPG, você precisa primeiro criar seu personagem. Este capítulo explica como fazer isso de forma simples e direta.

Um personagem de RPG é uma combinação de estatísticas de jogo, como atributos, raça, classe e pontos de vida, e características de interpretação, como nome, personalidade, aparência e histórico. Uma vez pronto, ele funciona como o seu "eu" dentro do mundo de A Lenda de Ghanor, de forma similar a um avatar em um videogame. Se você for um jogador iniciante, o mestre poderá fornecer um personagem pronto, mas criar seu próprio herói é uma das partes mais divertidas do jogo!

Antes de começar, você vai precisar de duas coisas. Primeiro, uma *ficha de personagem* — uma folha na qual irá anotar as características do seu aventureiro. Há uma ficha em branco no final deste livro, e você pode baixar uma versão digital dela no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br. Se não tiver uma cópia da ficha oficial, você pode usar qualquer folha em branco.

Segundo, precisa pensar no *conceito de personagem*, o tipo de herói com o qual você quer jogar. A Lenda de Ghanor é um RPG de fantasia medieval, no qual os personagens são heróis em início de carreira. A partir disso, você pode inventar seu conceito ou se inspirar em uma obra, como o *Nerdcast RPG*, os romances da série *A Lenda de Ruff Ghanor* ou qualquer livro, filme ou jogo de fantasia medieval. "Uma cavaleira honrada, mas de cabeça quente", e "um feiticeiro astuto e ganancioso", são exemplos de conceitos de personagem. Para mais dicas e exemplos de conceitos de personagem, consulte o quadro na página a seguir.

Quando tiver uma ideia em mente, converse com seu mestre, para ver se o conceito se encaixa na aventura que ele planejou ou se ajustes serão necessários. Uma vez que o conceito esteja definido, é hora de efetivamente criar o personagem. A página a seguir resume esse processo.

Conceito de Personagem

As regras para criar seu personagem estão aqui mesmo neste capítulo, mas elas não são tudo. Antes de se preocupar com números, pense no tipo de herói que você quer interpretar, nas ações que deseja fazer, em como vai encarar os desafios de Ghanor. Em outras palavras, pense num *conceito de personagem*. Não se assuste – isso não é difícil, nem exige experiência ou qualquer tipo de conhecimento específico. Tudo que você precisa é decidir como vai se divertir mais.

O cenário do jogo é um mundo clássico de fantasia medieval, com cavaleiros, magos, clérigos... Assim, pense num conceito de personagem que se encaixe com isso e que não exija elementos de alta tecnologia ou do nosso mundo real. Além disso, a proposta geral de A Lenda de Ghanor RPG é que você interprete um herói lutando contra forças malignas. Embora não precise ser alguém perfeito ou totalmente certinho, também não deve ser um vilão.

Dê uma olhada nas raças e classes descritas neste capítulo. Pense em combinações que pareçam divertidas, mesmo que não resultem no personagem mais poderoso ou "otimizado". Se nada vier à mente, inspire-se em um personagem da ficção que você goste. Você não vai interpretar esse personagem específico, mas pode criar alguém baseado nele. Contudo, lembre que você está criando um herói iniciante, cujas grandes aventuras estão em seu futuro, não em seu passado. Históricos grandiosos provavelmente não vão se encaixar.

Quando as ideias estiverem fluindo, descreva seu personagem em uma frase curta, incluindo pelo menos uma característica de personalidade. Aqui vão alguns exemplos para inspirá-lo.

- Uma clériga de São Arnaldo que sonha em fundar seu próprio mosteiro.
- Um ladino honesto, que se recusa a roubar.
- Uma elfa druida que fala o tempo todo com seus animais.
- Um bardo melodramático, que chora por qualquer coisa.
- Uma cavaleira errante em busca de um nobre a quem servir.
- Um mago que deseja estudar e descrever as criaturas mais fascinantes de todas: dragões.
- Uma trambiqueira que jura ser a tataraneta de Ruff Ghanor.
- Um pacato cozinheiro em busca de vingança contra os hobgoblins que destruíram sua taverna.
- Uma aberrante que disfarça sua própria raça, fingindo ser humana.
- Um marinheiro que sonha em conhecer todos os reinos e o que existe do outro lado dos mares.

Criação de Personagem Passo a Passo

O processo de criar um personagem é dividido em oito passos. Eles estão resumidos a seguir e explicados em detalhes nas próximas seções e capítulos.

Quando ler os textos a seguir pela primeira vez, você verá termos e regras que ainda não entende. Não se preocupe com isso! À medida que for criando seu personagem, começará a entender como as coisas funcionam. Além disso, a melhor maneira de se aprender a jogar RPG é... jogando! Quando começar sua primeira aventura, tudo ficará mais claro.

1. Defina seus Atributos. Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esses seis atributos são as principais características de seu personagem. Veja a página 15.

2. Escolha sua Raça. A raça modifica seus atributos e fornece habilidades específicas. Este livro contém sete raças. Veja a página 16.

3. Escolha sua Classe. Enquanto a raça diz como você nasceu, a classe é como uma profissão. Este livro oferece onze classes. Veja a página 24.

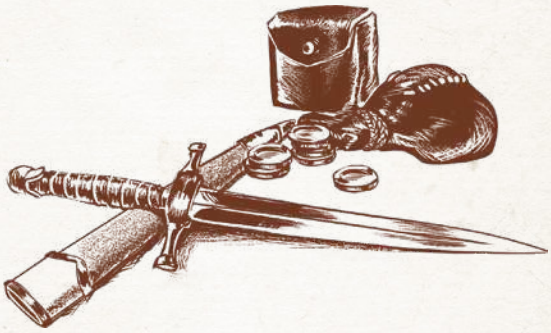
4. Escolha sua Origem. O que você fazia antes de ser aventureiro? Aqui você escolhe o passado de seu personagem. Veja a página 63.

5. Escolha suas Perícias. As habilidades mundanas que seu personagem aprendeu. Veja o **Capítulo 2**.

6. Anote seu Equipamento. Anote seus itens iniciais, determinados por sua classe e sua origem. Veja o **Capítulo 3**.

7. Magias (Apenas Bardos, Clérigos e Magos). Verifique quantas magias você conhece e escolha quais são. Veja o **Capítulo 4**.

8. Toques Finais. Preencha os campos que faltam na ficha de personagem e defina suas características descritivas, como nome, aparência e personalidade.



Atributos Básicos

Todo personagem possui seis *atributos*, que definem suas competências básicas: **Força**, **Destreza**, **Constituição**, **Inteligência**, **Sabedoria** e **Carisma**. Você é musculoso? Sagaz? Cativante? São seus atributos que definem isso.

Atributos são medidos numericamente. Um valor 0 é a média humana. Um valor 1 ou 2 está acima da média — o lenhador da vila, acostumado a trabalho pesado, pode ter Força nesse intervalo. Um valor 3 ou 4 indica um indivíduo extraordinário — o conselheiro real, que leu todos os livros da biblioteca do castelo, pode ter Inteligência nessa faixa. Um valor 5 ou mais representa uma pessoa realmente heroica. Seus atributos são aplicados em diversas características da ficha.

Força • For

Seu poder muscular. A Força é aplicada em testes de Atletismo e Luta, e em rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso.

Destreza • Des

Sua agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. A Destreza é aplicada em Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pontaria e Reflexos e na Defesa.

Constituição • Con

Sua saúde e vigor. A Constituição é aplicada em Fortitude e nos pontos de vida iniciais e por nível. Se sua Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem retroativamente de acordo.

Inteligência • Int

Sua capacidade de raciocínio, memória e educação geral. A Inteligência é aplicada em Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza e Ofício. Além disso, você recebe um número de perícias treinadas adicionais igual à sua Inteligência. Por exemplo, se você tiver Int 2, recebe duas perícias treinadas a sua escolha. Essas perícias não precisam ser da sua classe.

Sabedoria • Sab

Sua força de vontade e bom senso. A Sabedoria é aplicada em Cura, Intuição, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.

Carisma • Car

Sua força de personalidade e capacidade de persuasão. O Carisma é aplicado em Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação e Intimidação.

Definindo seus Atributos

Você pode definir seus atributos com *pontos* ou *rolagens*. Escolha o que preferir.

Pontos. Você começa com todos os atributos em 0 e recebe 10 pontos para aumentá-los. O custo para aumentar cada atributo está descrito na tabela abaixo. Você também pode reduzir atributos para –1 para receber 1 ponto adicional.

Rolagens. Role 4d6, descarte o menor e some os outros três. Anote o resultado. Repita esse processo cinco vezes, até obter um total de seis números. Então, converta esses números em atributos conforme a tabela abaixo. Por exemplo, se você rolar 11, 15, 9, 17, 10 e 13, seus atributos serão 0, 2, –1, 3, 0 e 1. Distribua os valores entre os seis atributos como quiser. Caso seus atributos não somem pelo menos 6, role novamente o menor valor. Repita esse processo até seus atributos somarem 6 ou mais.

Tabela 1-1: Atributos

Pontos	Rolagem	Atributo
–	7 ou menos	–2
–1 ponto	8-9	–1
0 ponto	10-11	0
1 ponto	12-13	1
2 pontos	14-15	2
4 pontos	16-17	3
7 pontos	18	4

Raças

Uma miríade de raças habita o mundo de Ghanor, de humanos versáteis a elfos antigos e gigantes poderosos.

Escolhendo sua Raça

Após definir seus atributos, é hora de escolher sua raça. Você pode escolher qualquer raça desta seção, mas dependendo do seu conceito de personagem, algumas são mais indicadas que outras.

Se você quiser um personagem combatente, por exemplo, hobgoblin ou gigante são boas escolhas. Já se quiser um aventureiro social, capaz de resolver desafios na lábia, escolha meio-elfo. Se gosta de lançar magias, vá de elfo. Se prefere fabricar itens, anão. Da mesma forma, algumas raças *não* são indicadas para certos conceitos. Um gigante estudioso provavelmente não será muito competente, assim como um hobgoblin diplomata ou um elfo brigão. Humanos são um caso especial — são a raça mais versátil, capazes de se destacar em qualquer carreira. Se estiver em dúvida, vá de humano. Por fim, aberrantes também são versáteis, mas mais indicados para jogadores veteranos.

Como dito acima, todas as raças podem ser escolhidas para todos os tipos de personagem, e fazer combinações inusitadas pode ser muito divertido. Mas, se você for um jogador iniciante, prefira combinações usuais. A coluna "Classes Indicadas", na tabela abaixo, pode ajudá-lo nisso.

Características de Raça

Sua raça altera sua ficha de três formas.

1. Modificadores de Atributo. Sua raça modifica seus atributos, podendo aumentá-los acima de 4.

2. Habilidades de Raça. Sua raça fornece uma ou mais habilidades, listadas após os modificadores de atributos. Você recebe todas as habilidades de sua raça. As regras para uso de habilidades são explicadas no **Capítulo 5: Jogando**.

3. Tamanho e Deslocamento. Sua raça define seu *tamanho* e seu *deslocamento*. A menos que especificado o contrário, seu tamanho é Médio e seu deslocamento é 9m. Veja mais sobre essas características na página 71.

Sua raça também influencia nas características interpretativas de seu herói, como aparência e personalidade. As páginas a seguir trazem os traços físicos e psicológicos mais comuns de cada raça. Mas, importante: encare essas descrições como sugestões! Use esses traços para desenvolver seu personagem, mas não se sinta preso a eles. Em cada raça há indivíduos que divergem da média e seu aventureiro pode ser um desses. Por exemplo, embora o anão típico seja teimoso e rabugento, o seu pode ser flexível e engraçado. Afinal, heróis são por definição pessoas únicas.

Tabela 1-2: Raças

Raça	Modificadores de Atributo	Classes Indicadas
Humano	+1 em três atributos diferentes	Qualquer
Anão	Con +2, Int +1, Car –1	Clérigo, soldado
Elfo	Sab +2, Des +1, Con –1	Druida, mago
Gigante	For +3, Con +2, Int –2, Sab –1, Car –1	Bárbaro, caçador
Hobgoblin	For +1, Des +1, Con +1, Car -1	Ladino, soldado
Meio-elfo	Car +2, +1 em outro atributo	Bardo, nobre
Aberrante	Varia	Qualquer

Humano

"— Sou um rei?

— Você é um garoto que surgiu quando buscávamos uma cabra! Um garoto com um grande peso nas costas.

Calados.

— Mas tem uma linhagem — disse o prior. — Tem um nome.

— E qual é meu nome?

As palavras vieram sólidas, como uma pedra de catapulta. Como um rugido seguido do clangor de uma espada, o nome reverberou:

— Ruff Ghanor."

Humanos são a raça mais populosa de Ghanor e dos reinos. Adaptáveis e versáteis, possuem potencial para se sobressair em qualquer área, o que os permitiu resistir aos momentos mais sombrios da história do mundo.

Variedade é a característica mais marcante dos humanos. Variedade na aparência e no porte físico, nos costumes, na forma como organizam suas sociedades e na maneira como encaram o mundo e seus desafios.

Enquanto outras raças possuem traços distintos, que as definem e moldam, humanos são livres, e guardam em si a capacidade de trilhar qualquer caminho, das armas à magia, das artes à política.

Ao longo da história dos reinos, a humanidade foi duramente atingida por episódios terríveis, do primeiro devorador de mundos ao longo domínio de Zamir, passando pela marcha dos mortos-vivos em Kottar. Nas últimas décadas, entretanto, os humanos têm prosperado, suas cidades e reinos crescendo livres dos tiranos do passado. Com tantas oportunidades e caminhos a percorrer, é natural que mais e mais indivíduos se tornem aventureiros, atraídos pelos desafios e pelas recompensas desta vida emocionante.

Habilidades de Raça

+1 em três atributos diferentes. Capazes e inventivos, humanos podem se destacar em qualquer caminho que escolherem.

Versátil. Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe). Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha (veja o Capítulo 2).

Anão

"O clérigo não evitou um sorriso. Lera sobre as diversas raças que habitavam o mundo, como os anões. Anões eram exímios mineradores, ferreiros e cervejeiros. Diziam as histórias que eles viviam nos subterrâneos, sempre à procura de riquezas para saciar sua ganância infinita. Mas os relatos sobre cidades de anões eram poucos e duvidosos. Há muito ninguém ouvia falar de uma verdadeira comunidade anã."

Habitantes das profundezas, anões são um povo antigo, de tradições tão rígidas quanto o aço que forjam. Exímios ferreiros, mineradores e guerreiros, são reconhecidos pela dedicação com que usam suas ferramentas e pela coragem com que brandem suas armas.

A marca de um anão é a determinação — ou teimosia, segundo alguns. Este é um povo obstinado e taciturno, que tem o trabalho como pilar de sua cultura. Isso faz com que cada anão leve seu ofício muito a sério. Ao longo das gerações, esta seriedade se expandiu para outros aspectos de suas vidas. A relação dos anões com o trabalho é tão intensa que muitas vezes eles não percebem as consequências de suas ações. A compulsão dos anões por trabalhar, modificar e construir é tamanha que às vezes beira a destruição. Um ditado anão diz que "nenhum túnel é fundo o bastante" e, de fato, regiões inteiras já colapsaram porque, sob a terra, os anões escavavam descontroladamente. No passado, houve povos humanos que consideraram os anões uma praga. Por outro lado, eles são determinados, competentes e corajosos e, uma vez que sua amizade seja conquistada, mostram-se amigos fiéis.

Anões são baixos e atarracados, mas seus corpos robustos são até mais pesados que os humanos. Anões concentram sua vaidade nos longos cabelos e barbas, que adornam com tranças, anéis e correntes finamente trabalhadas. Anões têm tanta variedade quanto os humanos em termos de tom da pele, cabelos e olhos.

As cidadelas anãs são construídas nos subterrâneos, distantes de outras raças. Apesar dessa natureza reclusa, existem anões que partem de suas terras. Alguns o fazem por um desejo de aprimorar seu ofício de escolha. Outros, por não se ajustarem aos rígidos costumes de seu povo. Anões aventureiros muitas vezes trilham caminhos marciais, tornando-se soldados ou campeões.

Habilidades de Raça

Constituição +2, Inteligência +1, Carisma –1. Anões são resistentes e vigorosos e possuem aptidão para atividades lógicas, mas são fechados e taciturnos, com pouca paciência para brincadeiras e frivolidades.

Busca pela Perfeição. Você recebe +2 em Ofício e, se for treinado nesta perícia, pode fabricar itens superiores com uma melhoria (cumulativo com outras habilidades que permitam fabricar itens superiores).

Devagar e Sempre. Seu deslocamento é 6m (em vez de 9m). Porém, seu deslocamento não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

Moldado nas Rochas. Você recebe visão no escuro e +1 ponto de vida por nível.

Elfo

"O elfo desceu com um salto ágil. Tinha longos cabelos castanhos e sobrancelhas arqueadas. Carregava um arco quase tão alto quanto ele mesmo e duas aljavas cheias de flechas."

Seres mágicos e ancestrais, elfos possuem uma história rica e antiga, marcada por grandes triunfos... E também por grandes tragédias, que deixaram feridas permanentes em sua sociedade.

Elfos são esguios e ligeiramente mais baixos e leves que humanos. Seus traços são belos e delicados, e seus rostos possuem ângulos suaves e elegantes, complementados por orelhas longas e pontudas. Elfos possuem uma grande variedade de cores de pele, cabelos e olhos, em tons que lembram as cores da natureza, como as tonalidades das madeiras e das folhas da floresta.

Tão marcante quanto a aparência de um elfo é o seu espírito. Estes são seres místicos, que possuem uma ligação inata com a natureza. Essa conexão exerceu uma profunda influência na história deste povo, sendo ao mesmo tempo fonte de sua força e de suas fraquezas. Graças à Pedra da Utopia, um poderoso artefato, por muitas gerações os elfos puderam descartar seus sentimentos negativos, usufruindo de uma vida de paz, tranquilidade e harmonia. Agora, com a pedra destruída, os elfos estão reaprendendo, com muita dificuldade, a conviver com o lado mais sombrio de suas almas.

As cidades élficas se erguem em meio a grandes florestas e são protegidas por uma combinação de natureza e magia. Os elfos possuem uma forma própria de ver o mundo e organizar sua sociedade, o que faz com que outras raças tenham dificuldade em compreendê-los. Esta visão, agora, é confrontada com a necessidade de conviver com emoções outrora ocultas pela Pedra da Utopia. Na busca por se reconectar com seus sentimentos, alguns elfos partem de seus domínios, procurando em outras raças as respostas para seus próprios dilemas espirituais.

Habilidades de Raça

Sabedoria +2, Destreza +1, Constituição –1. Elfos possuem uma percepção mística do mundo e são ágeis e rápidos, mas são menos resistentes que outros povos.

Armas da Floresta. Para você, todos os arcos são armas simples, e você recebe +2 em rolagens de dano com estas armas.

Magia Antiga. Você recebe +1 ponto de mana por nível e usa Sabedoria como atributo-chave de Misticismo e de magias arcanas (em vez de Inteligência).

Passo Leve. Você recebe +2 em Furtividade e seu deslocamento é 12m (em vez de 9m).

Sentidos Élficos. Você recebe visão na penumbra e +2 em Percepção.

Sentimentos Conflitantes. Você sofre –5 em Diplomacia e Vontade. Consumir uma dose de de turlin (veja o Capítulo 3) anula esta penalidade por uma cena.

Gigante

"Seu vulto tapou a visão do clérigo. Era um humanoide, mas muito maior que um humano ou mesmo um hobgoblin. Entre três e quatro metros de altura. Seus ombros eram largos, musculosos, quase desproporcionais à cintura. O peito inchado fazia a cabeçorra parecer pequena. Os olhos do gigante eram pontinhos negros no meio de uma confusão de cabelos e barba. Os dentes arreganhados eram surpreendentemente brancos, num esgar feroz. Ele vestia trapos — peles de várias criaturas costuradas de forma tosca."

Ferozes, incansáveis e fisicamente poderosos, gigantes são limitados apenas por suas próprias mentes simplórias e animalescas.

Gigantes adultos possuem três metros de altura. Porém, nunca param de crescer ao longo de suas vidas — lendas falam de gigantes anciões tão altos quanto torres. Seus corpos possuem proporções diferentes dos humanos; seus ombros e peito são largos, seus braços são grossos e suas cabeças são proporcionalmente pequenas, marcadas por olhos minúsculos que exprimem uma expressão ingênua diante das complexidades do mundo civilizado, mas se acendem em brilho selvagem frente a um combate. Gigantes normalmente se vestem apenas com peles e brandem galhos e pedras como armas.

Em contraste com seus corpos impressionantes, a mente de um gigante é extremamente rudimentar. São seres primitivos, que vivem de caça e coleta. Sua sociedade é praticamente inexistente; seres desta raça têm mais em comum com ursos selvagens do que com outros povos humanoides. Gigantes têm muita dificuldade em entender tudo que existe além de seu mundo, desde a tecnologia até a forma como os povos civilizados se organizam. Apesar de todas essas limitações, podem se tornar aliados fiéis para aqueles que tiverem a paciência (e a coragem) de transformá-los em amigos.

Habilidades de Raça

Força +3, Constituição +2, Inteligência –2, Sabedoria –1, Carisma –1. Gigantes são fortes e resistentes, mas também estúpidos, toscos e rudes.

Grandão. Seu tamanho é Grande (veja a página 71) e você soma sua Força em seu total de pontos de vida. Você pode usar armas normais ou aumentadas, mas só pode vestir armaduras especialmente feitas para seu tamanho.

Primitivo. Você sofre –5 em Diplomacia, Intuição e Ofício e em testes de ataque com armas marciais ou exóticas.

Hobgoblin

"Criaturas humanoides, mais altas que qualquer adulto da vila. Pele amarelada e coberta de pelos. Orelhas animalescas e focinhos. Presas projetando-se da mandíbula. Mas não eram bestiais: marchavam com o rigor de verdadeiros soldados, trajavam armaduras e empunhavam lanças. Nas costas, levavam escudos, e tinham espadas longas e curvas na cintura."

Humanoides monstruosos e agressivos, hobgoblins viveram por muitas gerações como mercenários, sempre a serviço de algum tipo de senhor ou senhora. Temidos e odiados por seus anos a serviço de Zamir, estes seres agora travam um outro tipo de batalha, para serem aceitos como parte dos povos de Ghanor e dos reinos.

Hobgoblins são mais altos e robustos que humanos. Sua pele é amarelada, completamente coberta por uma pelagem castanha curta. O rosto, liso e sem pelos, é marcado por um focinho animalesco, orelhas bestiais e presas inferiores à mostra. Suas mãos possuem dedos grossos que terminam em unhas resistentes e afiadas, quase como as garras de um predador. Hobgoblins não têm nenhum senso de moda, trajando roupas simples e funcionais, geralmente de couro ou tecidos grossos. Quando usam algum tipo de adorno, é o símbolo de seu líder ou um troféu conquistado em batalha.

Por muito tempo, hobgoblins foram vistos como criaturas puramente sádicas e opressoras. Porém, conforme mais hobgoblins convivem com outros povos, percebe-se que há mais neles do que se pode ver à superfície. Embora aqueles que serviam a Zamir e outros tiranos realmente fossem violentos e cruéis, recentemente muitos hobgoblins têm demonstrado que este povo também pode gerar indivíduos corajosos, leais e até heroicos.

Habilidades de Raça

Força +1, Destreza +1, Constituição +1, Carisma –1. Hobgoblins são fortes, ágeis e resistentes, mas sua aparência monstruosa e agressividade natural os tornam assustadores e pouco sociáveis.

Couro Duro. Você recebe redução de dano igual a sua Constituição, limitada por seu nível.

Dependência de Liderança. Você possui uma necessidade instintiva de seguir uma figura de liderança. Escolha outro personagem (geralmente aquele de maior Carisma) como o líder. Embora não seja forçado a obedecê-lo, você tem a tendência de ouvir os conselhos e opiniões do líder de maneira mais favorável. Você nunca age antes do líder, e sofre –1 em testes de perícia se estiver distante dele (além de alcance médio).

Militarista. Você recebe um poder de combate à sua escolha.

Natureza Bestial. Você recebe visão no escuro e usa Constituição em Intimidação (em vez de Carisma).

Meio-Elfo

"Seu rosto estava maquiado com arte, ressaltando o verde de seus olhos. Seus cabelos loiros também eram quase brancos e confundiam-se com a pele alva. Ruff achou que havia algo de inumanamente belo na duquesa e lembrou-se de Bellitz, o anjo. Mas a ascendência de Ludmilla revelou-se em suas orelhas: eram pontudas e compridas. Havia sangue élfico nas veias da duquesa".

No passado, antes dos elfos tentarem esconder seus sentimentos na Pedra da Utopia, a relação entre este povo e a humanidade era diferente, mais amigável e mais próxima. Desta amizade surgiram os primeiros filhos de humanos e elfos, seres que viriam a ser conhecidos como meio-elfos.

Mais do que mestiços entre elfos e humanos, meio-elfos são herdeiros de uma linhagem élfica que remonta ao distante passado dessa raça. Vivendo em meio aos seus parentes humanos ou élficos, estes seres não formam um povo à parte. Mesmo hoje, passado tanto tempo desde a época em que estas duas raças conviveram em harmonia, a herança de sangue dos meio-elfos surge de tempos em tempos em famílias compostas apenas por humanos ou elfos.

Um meio-elfo reúne algumas das características mais marcantes dos humanos e elfos que serviram como seus antepassados. A combinação das raças gerou indivíduos de beleza marcante, dotados de presença e altivez quase divina. Meio-elfos possuem a estatura de humanos, mas a beleza diáfana dos elfos, com suas orelhas pontudas e traços suaves. Como as duas raças de que descendem, meio-elfos exibem uma grande variedade de características físicas, mas tendem às tonalidades e texturas mais comuns aos humanos.

Meio-elfos possuem personalidade marcante, como se tivessem nascido para o protagonismo. Dos elfos, herdaram os sentidos aguçados e a capacidade de perceber os aspectos místicos do mundo. Como humanos, possuem uma curiosidade sobre o mundo e um ímpeto para a exploração e a conquista, um traço que para muitos pode ser confundido com uma ambição desmedida. Existem poucos meio-elfos nos reinos, mas mesmo aqueles nascidos nas famílias mais humildes e isoladas deixam sua marca no mundo.

Habilidades de Raça

Carisma +2, +1 em outro atributo. Meio-elfos possuem personalidade marcante e grande beleza, e herdaram de seus antepassados humanos a aptidão para se destacar em qualquer área.

Longa Infância. Você escolhe uma origem adicional, recebendo o benefício mas não os itens desta segunda origem.

Sentidos Ancestrais. Você recebe visão na penumbra e +2 em Intuição e Percepção.

Aberrante

"O Devorador de Mundos. O monstro tinha uma couraça impenetrável, feita de rocha vitrificada. Seu sangue era um óleo negro com propriedades mágicas imprevisíveis. Nada que as civilizações dos homens possuíam era capaz de deter a fera. Incontestado, o monstro avançou livre por pradarias, montanhas e florestas. Transformava o vivo e verde em aridez estéril."

O Devorador de Mundos foi destruído, mas seu corpo colossal até hoje verte um óleo negro capaz de alterar o corpo de quem o toca. Aberrantes são pessoas que tocaram esse óleo. Os efeitos do sangue mágico sobre cada criatura variam. Algumas sofrem pequenas alterações, enquanto outras são modificadas de forma tão profunda que se tornam irreconhecíveis.

Aberrantes não são uma raça no sentido tradicional — não possuem cultura nem comunidades próprias. Cada aberrante é um indivíduo singular. Aqueles com alterações discretas geralmente tentam retomar suas vidas ou viver disfarçados em meio a seu antigo povo. Aqueles que sofrem mudanças profundas se escondem nos ermos ou em ruínas, ou passam sua vida na estrada, à margem da civilização. Não é raro que um aberrante se torne um aventureiro, pois este é um caminho que tende a aceitar com mais facilidade indivíduos exóticos como eles.

Habilidades de Raça

Carisma –2. Aberrantes são temidos e rejeitados por outros povos.

Mutações. Escolha quatro mutações da lista a seguir. Quando recebe um novo poder de classe, pode trocar este poder por uma mutação. Cada mutação só pode ser escolhida uma vez.

• *Ascético.* Você recebe +1 em Sabedoria e +3 PM.

• *Couro Rochoso.* Você recebe +2 em Defesa.

• *Magia Bizarra.* Você pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Inteligência ou Carisma). Se aprender novamente esta magia, seu custo diminui em –1 PM.

• *Metamorfose.* Você pode lançar *Disfarce Ilusório* (atributo-chave Carisma).

• *Mordida.* Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma corpo a corpo, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra com a mordida.

• *Musculoso.* Você recebe +1 em Força e +5 de capacidade de carga.

• *Resistente.* Você recebe +1 em Constituição e resistência a magia +2.

• *Sentidos Aguçados.* Você recebe visão no escuro e +2 em Percepção.

• *Veloz.* Você recebe +1 em Destreza e deslocamento +3m.

• *Venenoso.* Você recebe resistência a veneno +5 e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja empunhando. A arma causa perda de 1d12 pontos de vida. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

Classes

A classe representa a forma que você escolheu para enfrentar os perigos do mundo.

Escolhendo sua Classe

Para escolher sua classe, pense em seu conceito de personagem e no que você gostaria de fazer no jogo.

Características de Classe

Pontos de Vida e Mana. Seus PV e PM. Veja mais sobre essas características na página 70.

Perícias. Suas perícias treinadas. Veja mais no Capítulo 2.

Proficiências. Os tipos de armas e armaduras que você sabe usar (além de armas simples e armaduras leves, que todos os personagens sabem usar).

Habilidades de Classe

Você começa o jogo com todas as habilidades do 1º nível da sua classe. Regras para uso de habilidades são explicadas no Capítulo 5: Jogando.

Poderes. Todas as classes possuem uma habilidade "Poder" (Poder de Bárbaro, Poder de Bardo...) que permite que você escolha um poder de uma lista. Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-los e usá-los, você deve possuir todos os requerimentos mencionados. Você pode escolher um poder no nível em que atinge seus pré-requisitos. A menos que especificado o contrário, você não pode escolher um mesmo poder mais de uma vez. Você pode sempre substituir um poder de classe por um poder geral (veja no Capítulo 2).

Tabela 1-3: Classes

Classe	Descrição	Atributo	PV[1]	PM	Perícias[2]
Bárbaro	Combatente primitivo, que usa fúria e instintos para destruir seus inimigos.	Força	24	3	Fortitude e Luta, mais 4
Bardo	Artista errante e faz-tudo versátil, sempre com a solução certa para cada ocasião.	Carisma	12	4	Atuação e Reflexos, mais 6
Bucaneiro	Um navegador inconsequente e galante, sempre em busca de ouro ou emoção.	Destreza	16	3	Luta ou Pontaria, Reflexos, mais 4
Caçador	Matador de monstros e mestre da sobrevivência em áreas selvagens.	Força ou Destreza	16	4	Luta ou Pontaria, Sobrevivência, mais 6
Cavaleiro	Um combatente honrado, especializado em suportar dano e proteger os outros.	Força	20	3	Fortitude e Luta, mais 2
Clérigo	Servo de um santo, usa poderes divinos para defender seus ideais.	Sabedoria	16	5	Religião e Vontade, mais 2
Druida	Guardião do mundo natural, protetor das forças selvagens e da natureza.	Sabedoria	16	5	Sobrevivência e Vontade, mais 2
Ladino	Aventureiro sagaz, que confia mais em agilidade e esperteza do que em força bruta.	Destreza	12	3	Ladinagem e Reflexos, mais 8
Mago	Estudioso de tradições secretas, capaz de lançar magias arcanas.	Inteligência	8	6	Misticismo e Vontade, mais 2
Nobre	Um manipulador cujas principais armas são a influência e as palavras.	Carisma	16	4	Diplomacia ou Intimidação, Vontade, mais 4
Soldado	O especialista supremo em todas as formas e técnicas de combate.	Força ou Destreza	20	3	Luta ou Pontaria, Fortitude mais 2

[1]Mais sua Constituição. [2]Mais sua Inteligência, se positiva (perícias por Inteligência não precisam ser da lista da classe).

Nível de Personagem

O nível representa a experiência e o poder de um personagem — quanto mais alto, mais poderoso ele é. Um aventureiro iniciante começa no 1º nível. Isso representa um herói em início de carreira. Perigos mundanos, como um bandido ou um lobo, serão um desafio para ele. Porém, à medida que se aventura e sobe de nível, se torna capaz de enfrentar ameaças cada vez maiores. Veja mais sobre isso em "Patamares de Jogo", a seguir.

Subindo de Nível

No fim de cada aventura completada, seu personagem sobe um nível. Quando isso acontece, ele recebe os três benefícios a seguir.

1. Pontos de Vida e Mana. Seus PV e PM aumentam de acordo com a sua classe. Some sua Constituição aos PV que ganha por nível (você sempre ganha pelo menos 1 PV ao subir de nível).

2. Habilidades de Classe. Você recebe todas as habilidades de classe do nível alcançado.

3. Bônus em Perícias. Seu bônus em perícias é igual à metade do seu nível. Assim, a cada nível par (2º, 4º, 6º etc.) ele aumenta em +1. Isso representa o fato de que heróis experientes se tornam mais capazes. Você usa o número antes da barra para perícias treinadas e o número depois da barra para perícias não treinadas. Veja mais no Capítulo 2.

Patamares de Jogo

De acordo com seu nível, personagens são classificados num dos seguintes patamares. Essas classificações fornecem uma noção da escala de poder do jogo e afetam certas habilidades.

• **Iniciante (1º ao 4º nível).** Aventureiro novato, envolvido em missões locais, como proteger vilas e escoltar caravanas. A maior parte das pessoas comuns (fazendeiros, mercadores, guardas...) pertence a esta classificação.

• **Veterano (5º a 10º nível).** Neste patamar, o herói presta serviços importantes a nobres e líderes de guildas. Algumas pessoas comuns possuem este nível de poder — o capitão da guarda e o mestre de uma guilda podem pertencer a esta classificação.

Tabela 1-4: Níveis de Personagem

Nível	Bônus em Perícias	Nível	Bônus em Perícias
1º	+2/+0	11º	+9/+5
2º	+3/+1	12º	+10/+6
3º	+3/+1	13º	+10/+6
4º	+4/+2	14º	+11/+7
5º	+4/+2	15º	+13/+7
6º	+5/+3	16º	+14/+8
7º	+7/+3	17º	+14/+8
8º	+8/+4	18º	+15/+9
9º	+8/+4	19º	+15/+9
10º	+9/+5	20º	+16/+10

• **Campeão (11º ao 16º nível).** Já famoso por suas façanhas, o aventureiro trabalha para reis e enfrenta grandes vilões.

• **Lenda (17º ao 20º nível).** Entre os mais poderosos dos reinos, o herói lida com perigos que ameaçam o mundo como um todo.

Multiclasse

Quando sobe de nível, você pode escolher uma classe diferente. Isso é conhecido como *multiclasse* e fornece mais versatilidade, em troca de poder bruto. Por exemplo, Helat, uma ladina de 3º nível, decide treinar técnicas de luta. Ao completar uma aventura, em vez de se tornar uma ladina de 4º nível, escolhe subir um nível de soldado, tornando-se uma ladina 3/soldada 1. Helat terá as habilidades de uma ladina de 3º nível e de uma soldada de 1º nível.

Pontos de Vida. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, ganha os PV de um nível subsequente, não do primeiro. *Helat ganha 5 PV pelo primeiro nível de soldado, não 20.*

Pontos de Mana. Some os PM fornecidos por cada classe para determinar seu montante total.

Perícias e Proficiências. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, não ganha as perícias treinadas ou proficiências da nova classe.

Níveis de Classe e de Personagem. Nível de classe são níveis numa classe específica. Já nível de personagem é à soma dos níveis de classe. *Helat é uma ladina de 3º nível, uma soldada de 1º nível e uma personagem de 4º nível (a soma dos dois).*

Bárbaro

Além das fronteiras da civilização, em florestas profundas e montanhas escarpadas, há aldeias, tribos e bandos nômades que praticam uma forma mais primordial de existência, influenciada pela natureza. Essa influência se aplica a muitos aspectos da vida desses povos, inclusive em sua forma de lutar.

O bárbaro é um combatente oriundo destas comunidades ancestrais, que desenvolveu suas habilidades de luta desafiando os perigos do mundo selvagem onde nasceu. Ao contrário de guerreiros civilizados, que se valem de treino e técnicas apuradas, o bárbaro usa seus instintos e sua força interior para se tornar um lutador temível, capaz de evocar força e resistência sobrenaturais.

Embora se lancem ao combate com fúria selvagem e aparentemente primitiva, se engana quem pensa que os bárbaros são simplórios ou tolos. Muitos são guerreiros astutos e sagazes, que compensam sua falta de conhecimento civilizado com sagacidade aguçada por anos de sobrevivência em suas terras natais. Muitos são até mesmo governantes de suas comunidades, uma posição que alcançaram combinando força com sabedoria para liderança.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um bárbaro começa com 24 pontos de vida + Constituição e ganha 6 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab).

Proficiências. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

Fúria. Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). A cada cinco níveis, pode gastar +1 PM para aumentar os bônus em +1.

Fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito (ataque, habilidade, magia...) hostil.

Poder de Bárbaro. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de bárbaro a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Instinto Selvagem. No 3º nível, você recebe +1 em rolagens de dano, Percepção e Reflexos. A cada seis níveis, esse bônus aumenta em +1.

Redução de Dano. A partir do 5º nível, graças a seu vigor e força de vontade, você ignora parte de seus ferimentos. Você recebe redução de dano 2 (todo dano que sofre é reduzido em 2). A cada três níveis, sua RD aumenta em 2, até um máximo de RD 10 no 17º nível.

Fúria Titânica. No 20º nível, o bônus que você recebe nos testes de ataque e rolagens de dano quando usa Fúria é dobrado. Por exemplo, se gastar 5 PM, em vez de um bônus de +5, recebe um bônus de +10.

Tabela 1-5: O Bárbaro

Nível	Habilidade de Classe
1º	Fúria +2
2º	Poder de bárbaro
3º	Instinto selvagem +1, poder de bárbaro
4º	Poder de bárbaro
5º	Poder de bárbaro, redução de dano 2
6º	Fúria +3, poder de bárbaro
7º	Poder de bárbaro
8º	Poder de bárbaro, redução de dano 4
9º	Instinto selvagem +2, poder de bárbaro
10º	Poder de bárbaro
11º	Fúria +4, poder de bárbaro, redução de dano 6
12º	Poder de bárbaro
13º	Poder de bárbaro
14º	Poder de bárbaro, redução de dano 8
15º	Instinto selvagem +3, poder de bárbaro
16º	Fúria +5, poder de bárbaro
17º	Poder de bárbaro, redução de dano 10
18º	Poder de bárbaro
19º	Poder de bárbaro
20º	Fúria titânica, poder de bárbaro

Poderes de Bárbaro

Alma de Bronze. Quando entra em fúria, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a seu nível + sua Força.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Brado Assustador. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para soltar um berro feroz. Todos os inimigos em alcance curto ficam vulneráveis até o fim da cena. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação. *Medo.*

Cicatrizes Ritualísticas. Seu corpo é coberto de cicatrizes ritualísticas que o tornam mais ameaçador e resistente à dor. Você recebe +2 em Intimidação e redução de dano 2. *Pré-requisitos:* 5º nível de bárbaro, treinado em Vontade.

Crítico Brutal. Seu multiplicador de crítico com armas corpo a corpo e de arremesso aumenta em +1. Por exemplo, seu multiplicador com um machado de batalha (normalmente x3) será x4. *Pré-requisito:* 6º nível de bárbaro.

Destruidor. Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 das rolagens de dano da arma. *Pré-requisito:* For 1.

Animais Totêmicos

Se você possuir o poder Totem Espiritual, escolha um dos animais abaixo. Você pode lançar a magia definida pelo animal (atributo-chave Sabedoria) e pode lançá-la em fúria.

- **Coruja.** A sábia coruja guia seus discípulos. Você pode lançar *Orientação*.
- **Corvo.** Um seguidor do corvo enxerga além do véu. Você pode lançar *Visão Mística*.
- **Falcão.** Sempre atento, o falcão permite que você lance *Detectar Ameaças*.
- **Grifo.** O mais veloz dos animais, o grifo permite que você lance *Primor Atlético*.
- **Lobo.** O lobo é feroz e letal. Você pode lançar *Concentração de Combate*.
- **Raposa.** A sagaz raposa nunca está onde se espera. Você pode lançar *Imagem Espelhada*.
- **Tartaruga.** A tartaruga protege os seus. Você pode lançar *Armadura Arcana*.
- **Urso.** O vigoroso urso permite que você lance *Vitalidade Fantasma* e possa usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um druida de seu nível.

Espírito Inquebrável. Enquanto está em fúria, você não fica inconsciente por estar com 0 PV ou menos (você ainda morre se chegar em um valor negativo igual à metade de seus PV máximos). *Pré-requisito:* Alma de Bronze.

Esquiva Sobrenatural. Seus instintos são tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreendido.

Força Indomável. Você pode gastar 1 PM para somar seu nível em um teste de Força ou Atletismo. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes de o mestre dizer se você passou ou não.

Frenesi. Uma vez por rodada, se estiver em fúria e usar a ação agredir para fazer um ataque corpo a corpo ou com uma arma de arremesso, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

Fúria Bestial. O sangue de feras corre em suas veias. Quando entra em fúria, você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se você já possui uma arma natural de mordida, o dano dela aumenta em dois passos.

Fúria do Deserto. Seu deslocamento aumenta em +3m. Quando usa Fúria, você aplica o bônus em ataque e dano também a armas de arremesso.

Fúria Raivosa. Se sua Fúria for terminar por você não ter atacado nem sido alvo de um efeito hostil, você pode pagar 1 PM para continuar em fúria nesta rodada. Se você atacar ou for atacado na rodada seguinte, sua fúria continua normalmente.

Golpe Poderoso. Ao acertar um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para causar um dado de dano extra do mesmo tipo (por exemplo, com um montante, causa +1d6, para um dano total de 3d6; com um machado de guerra, causa +1d12, para um dano total de 2d12).

Ímpeto. Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

Investida Imprudente. Quando faz uma investida, você pode aumentar sua penalidade em Defesa pela investida para –5 a fim de receber um bônus de +1d12 na rolagem de dano deste ataque.

Pele de Aço. O bônus de Pele de Ferro aumenta para +8. *Pré-requisitos:* Pele de Ferro, 8º nível de bárbaro.

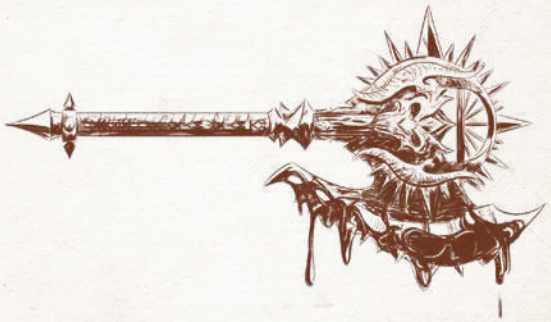
Pele de Ferro. Você recebe +4 na Defesa, mas apenas se não estiver usando armadura pesada.

Sangue dos Inimigos. Enquanto está em fúria, quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, você recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano, limitado pelo seu nível, até o fim da cena.

Superstição. Você odeia e rejeita o sobrenatural. Você recebe resistência a magia +5.

Totem Espiritual. Você soma sua Sabedoria ao seu total de pontos de mana e possui um animal totêmico (veja o quadro ao lado). *Pré-requisitos:* Sab 1, 4º nível de bárbaro.

Vigor Primal. Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada por sua Constituição. Para cada PM que gastar, você recupera 1d12 pontos de vida.



Bardo

Artistas que vagam pelo mundo movidos por uma curiosidade insaciável e um desejo de descobrir, ou testemunhar, histórias para imortalizar com sua arte. Sejam poetas, músicos ou atores em um circo, bardos possuem um espírito livre e criativo e passam grande parte de seu tempo em movimento, visitando novos lugares, conhecendo diferentes povos e costumes e aprendendo um pouco de cada coisa que o mundo tem a oferecer.

Bardos estão sempre indo de um lugar a outro e se sentem confortáveis em qualquer ambiente, de uma taverna esfumaçada em um porto aos mais finos salões da nobreza. Em suas andanças, bardos aprendem de tudo um pouco, o que permite que reúnam um grande repertório de habilidades. Bardos não são mestres de nenhum ofício, mas entendem um pouco sobre cada coisa, de segredos arcanos à arte da guerra, de lendas do passado às mais recentes fofocas da corte. Bardos combinam esses conhecimentos variados ao seu próprio talento, criando uma forma de arte mágica capaz de gerar os mais incríveis efeitos.

A versatilidade de um bardo permite que ele desempenhe vários papéis, de conselheiro a historiador, de mensageiro a espião. Fiéis ao seu desejo de experimentar o mundo, muitos bardos acabam fazendo de tudo um pouco, trocando de carreira conforme sua curiosidade os impulsiona a buscar novas histórias. Muitos se unem a heróis e aventureiros, testemunhando — ou protagonizando — os feitos que alimentarão suas canções.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um bardo começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Atuação (Car) e Reflexos (Des) mais 6 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Investigação (Int), Ladinagem (Des), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Religião (Sab) e Vontade (Sab).

Proficiências. Armas marciais.

Habilidades de Classe

Inspiração. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com sua música (ou outro tipo de arte, como dança). Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena. A cada quatro níveis, pode gastar +2 PM para aumentar o bônus em +1.

Magias. Você pode lançar magias de bardo de 1º círculo. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Você pode lançar essas magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Misticismo.

Seu atributo-chave para lançar magias é Carisma e você soma seu Carisma ao seu total de PM. Veja o Capítulo 4 para as regras de magia.

Tabela 1-6: O Bardo

Nível	Habilidade de Classe
1º	Inspiração +1, magias (1º círculo)
2º	Eclético, poder de bardo
3º	Poder de bardo
4º	Poder de bardo
5º	Inspiração +2, poder de bardo
6º	Magias (2º círculo), poder de bardo
7º	Poder de bardo
8º	Poder de bardo
9º	Inspiração +3, poder de bardo
10º	Magias (3º círculo), poder de bardo
11º	Poder de bardo
12º	Poder de bardo
13º	Inspiração +4, poder de bardo
14º	Magias (4º círculo), poder de bardo
15º	Poder de bardo
16º	Poder de bardo
17º	Inspiração +5, poder de bardo
18º	Poder de bardo
19º	Poder de bardo
20º	Artista completo, poder de bardo

Poder de Bardo. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de bardo a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Eclético. A partir do 2º nível, você pode gastar 1 PM para receber todos os benefícios de ser treinado em uma perícia por um teste.

Artista Completo. No 20º nível, você pode usar Inspiração como uma ação livre. Enquanto estiver sob efeito de sua Inspiração, suas habilidades de bardo (incluindo magias) têm seu custo em PM reduzido pela metade (após aplicar aprimoramentos e quaisquer outros efeitos que reduzam custo).

Poderes de Bardo

Arte Mágica. Enquanto você estiver sob efeito de sua habilidade Inspiração, a CD para resistir a suas habilidades de bardo aumenta em +2.

Artista Versátil. Você recebe um poder de outra classe (como um poder de bucaneiro ou um poder de nobre) a sua escolha. Você deve cumprir todos os pré-requisitos do poder escolhido e, para esse efeito, considere que seu nível na classe original do poder é seu nível de bardo –5. *Pré-requisitos:* Int 2, 6° nível de bardo.

Aumentar Repertório. Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Dança das Lâminas. Quando você lança uma magia com execução de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Esgrima Mágica, 10º nível de bardo.

Diletante Místico. Escolha uma tradição arcana. Você aprende uma magia dessa tradição de um círculo que possa lançar, e as magias desta tradição passam a ser consideradas magias de bardo para você. *Pré-requisito:* treinado em Conhecimento.

Esgrima Mágica. Sua arte mescla esgrima e magia, transformando dança em golpes. Se estiver sob efeito de Inspiração, você pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas para ataques com armas corpo a corpo leves ou de uma mão.

Estrelato. Suas apresentações o tornaram famoso, fazendo com que você seja reconhecido e bem tratado por aqueles que apreciam a arte. Por outro lado, pode ser difícil passar despercebido, especialmente em grandes cidades. Quando usa Atuação para impressionar uma plateia, o bônus recebido em perícias baseadas em Carisma aumenta para +5. *Pré-requisito:* 6º nível de bardo.

Fascinar em Massa. Quando usa Música: Balada Fascinante, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha no alcance da música (você faz um único teste de Atuação, oposto ao teste de Vontade de cada criatura). *Pré-requisito:* Música: Balada Fascinante.

Golpe Elemental. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 PM para causar 1d6 de dano extra de ácido, eletricidade, fogo ou frio, a sua escolha. Para cada quatro níveis que possuir, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6. *Pré-requisito:* Golpe Mágico.

Golpe Mágico. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários cumulativos. Você pode ganhar

um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito:* Esgrima Mágica.

Inspiração Célere. Quando você usa Inspiração, o deslocamento das criaturas afetadas aumenta em +3m.

Inspiração Marcial. Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido em rolagens de dano (além de testes de perícia).

Lendas e Histórias. Você é um arquivo vivo de relatos, canções e folclore. Além de outros benefícios a critério do mestre, pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento, Misticismo, Nobreza ou Religião para informação, identificar criaturas ou identificar itens mágicos. *Pré-requisito:* Int 1.

Manipular. Você pode gastar 1 PM para fazer uma criatura fascinada por você ficar enfeitiçada até o fim da cena (Von CD Car anula). Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia. Usar esta habilidade não conta como ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito:* Música: Balada Fascinante.

Manipular em Massa. Quando usa Manipular, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. *Pré-requisitos:* Fascinar em Massa, Manipular, 10º nível de bardo.

Música: Balada Fascinante. Faça um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de uma criatura no alcance. Se você passar, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou envolvido em combate recebe +5 no teste de resistência e tem direito a um novo teste sempre que você se concentrar. Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.

Música: Canção Assustadora. Faça um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de cada criatura a sua escolha dentro do alcance (você faz um único teste). Alvos que falhem ficam abalados até o fim da cena. Alvos que passem ficam imunes a este efeito por um dia.

Música: Melodia Encorajadora. Criaturas a sua escolha no alcance se tornam imunes a efeitos de medo e recebem 1d6 pontos de vida temporários. Quando usa esta habilidade, você pode gastar mais pontos de mana. Para cada PM extra, o total de PV temporários aumenta em +1d6.

Mestre dos Sussurros. Você é dissimulado, atento para rumores e ótimo em espalhar fofocas. Quando faz um teste de Investigação para obter informação ou um teste de Enganação para intriga, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Além disso, pode fazer esses testes em ambientes sociais (taverna, festival, corte...) sem custo e em apenas uma hora (em vez de um dia). *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Enganação e Investigação.

Paródia. Uma vez por rodada, quando vê outra criatura lançando uma magia em alcance médio, você pode pagar 1 PM e fazer um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, até o final de seu próximo turno você pode lançar essa magia.

Prestidigitação. Quando faz uma ação padrão qualquer, você pode aproveitar seus gestos para lançar uma magia com tempo de execução de uma ação completa ou menor. Faça um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você lança a magia como uma ação livre. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 20). Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim.

Projetar a Voz. Quando usa uma habilidade de bardo, você pode gastar +2 PM para aumentar seu alcance em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobrar sua área de efeito. Se usado em uma magia, este poder conta como um aprimoramento (veja a página 130).

Músicas de Bardo

Alguns poderes do bardo são Músicas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Para ativar uma música, você precisa ser treinado em Atuação e empunhar um instrumento musical (veja a página 114).
- Ativar uma música gasta uma ação padrão e 1 PM.
- Efeitos de músicas têm alcance curto.

Bucaneiro

Em um mundo de espadas largas e armaduras pesadas, onde a força desempenha um papel fundamental na batalha, o bucaneiro é um combatente atípico. Valendo-se de agilidade, ousadia e completo desprezo pelo perigo, o bucaneiro é tanto esgrimista quanto fanfarrão, executando golpes e estocadas com a mesma rapidez com que desfere insultos e provocações.

O estilo de vida dos bucaneiros nasceu nos mares, entre marujos, piratas e corsários que aprenderam a enfrentar a fúria e os monstros dos oceanos com agilidade e ousadia. Em terra, estes homens e mulheres declamavam suas histórias de heroísmo improvável e vitórias impossíveis entre uma dose e outra de rum, muitas vezes sob os aplausos de plebeus impressionáveis. A fama desses marinheiros corajosos se tornou tamanha que, com o tempo, mesmo aqueles que nunca haviam colocado os pés em uma embarcação adotaram esta forma audaz e destemida de encarar o mundo.

Hoje, em todos os reinos é possível encontrar esses indivíduos que se destacam graças a suas armaduras leves, roupas requintadas e charme irresistível. Muitos adaptaram seu estilo às vestimentas e armas nativas de sua região, mas sempre mantendo a leveza e elegância. Em particular, o reino de Zibrene, com seu apreço cultural pela sofisticação, é o lar de muitos bucaneiros. Carismáticos, insolentes e ousados, bucaneiros são aventureiros natos, constantemente em busca de novas emoções para viver, tesouros para encontrar e corações para conquistar.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um bucaneiro começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Luta (For) ou Pontaria (Des), Reflexos (Des), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

Proficiências. Armas marciais.

Habilidades de Classe

Audácia. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para somar seu Carisma no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

Insolência. Você soma seu Carisma na Defesa, limitado pelo seu nível. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou sob a condição imóvel.

Evasão. A partir do 2º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou sob a condição imóvel.

Poder de Bucaneiro. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de bucaneiro a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Esquiva Sagaz. No 3º nível, você recebe +1 na Defesa e em Reflexos. Esse bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou sob a condição imóvel.

Panache. A partir do 5º nível, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1 PM.

Evasão Aprimorada. A partir do 10º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou sob a condição imóvel.

Sorte dos Ousados. No 20º nível, o bucaneiro está acostumado a encarar os piores desafios e rir na cara deles — pois sabe que tem a sorte ao seu lado. Você pode gastar 5 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Qualquer resultado 11 ou mais na segunda rolagem será considerado um 20 natural.

Poderes de Bucaneiro

Abusar dos Fracos. Quando ataca uma criatura sob efeito de uma condição de medo, seu dano aumenta em um passo. *Pré-requisito:* Flagelo dos Mares.

Amigos no Porto. Quando chega em uma comunidade portuária, você pode fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, encontra um amigo para o qual pode pedir um favor ou que pode ajudá-lo como parceiro veterano de um tipo a sua escolha por um dia. *Pré-requisitos:* Car 1, 6º nível de bucaneiro.

Aparar. Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, você pode gastar 1 PM para fazer um teste de ataque com bônus igual ao seu nível (além do normal). Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você evita o ataque. Você só pode usar este poder se estiver usando uma arma corpo a corpo leve ou ágil. *Pré-requisito:* Esgrimista.

Apostador. Você pode gastar um dia para encontrar e participar de apostas ou jogos de azar. Escolha um valor e faça um teste de Enganação contra a CD correspondente: 100 PP (CD 15), 200 PP (CD 20), 400 PP (CD 25), 800 PP (CD 30), 1.600 PP (CD 35) e assim por diante. Se passar, você ganha o valor escolhido (ou um item ou favor equivalente, a critério do mestre). Se falhar, perde esse mesmo o valor. A critério do mestre, o lugar onde você está pode limitar ou impossibilitar o uso deste poder. *Pré-requisito:* treinado em Enganação.

Ataque Acrobático. Quando se aproxima de um inimigo com um salto ou pirueta (em termos de jogo, usando Atletismo ou Acrobacia para se mover) e o ataca no mesmo turno, você recebe +2 nesse teste de ataque e na rolagem de dano.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Aventureiro Ávido. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional. Se possuir o poder Surto Heroico, em vez disso seu custo diminui em –2 PM.

Bravata Audaz. Você jura fazer uma façanha específica, como roubar uma relíquia do Santo Vivo ou ganhar um beijo do príncipe até o fim do baile. Se cumprir a bravata, seus PM aumentam em +2 por nível de bucaneiro até o fim da aventura.

Tabela 1-7: O Bucaneiro

Nível	Habilidade de Classe
1º	Audácia, insolência
2º	Evasão, poder de bucaneiro
3º	Esquiva sagaz +1, poder de bucaneiro
4º	Poder de bucaneiro
5º	Panache, poder de bucaneiro
6º	Poder de bucaneiro
7º	Esquiva sagaz +2, poder de bucaneiro
8º	Poder de bucaneiro
9º	Poder de bucaneiro
10º	Evasão aprimorada, poder de bucaneiro
11º	Esquiva sagaz +3, poder de bucaneiro
12º	Poder de bucaneiro
13º	Poder de bucaneiro
14º	Poder de bucaneiro
15º	Esquiva sagaz +4, poder de bucaneiro
16º	Poder de bucaneiro
17º	Poder de bucaneiro
18º	Poder de bucaneiro
19º	Esquiva sagaz +5, poder de bucaneiro
20º	Poder de bucaneiro, sorte dos ousados

Bravatas

Audazes e imprudentes, bucaneiros têm o costume da bravata – a promessa pública de realizar uma façanha, às vezes atrelada a uma restrição, como "Serei admitido no Mosteiro de Santa Crysnia cantando músicas de taverna!". Todas as Bravatas compartilham as seguintes regras.

- Uma Bravata deve envolver um desafio real. Em termos de jogo, deve ser uma ação com ND igual ou maior que o nível do bucaneiro.
- Você só pode ter uma Bravata de cada tipo ativa por vez. Caso falhe em uma Bravata ou desista dela, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.
- Quando você cumpre uma Bravata, recebe um benefício que dura até o fim da aventura. De acordo com o mestre, caso isso aconteça perto do fim da aventura, o benefício pode se estender até a próxima.

Bravata Imprudente. Na primeira rodada de um combate, você pode jurar derrotar seus inimigos com uma restrição a sua escolha, como lutar com uma mão nas costas, de guarda aberta (em termos de jogo, desprevenido), de olhos vendados (cego) etc. Uma restrição só é válida se prejudicá-lo (por exemplo, lutar com uma mão nas costas só vale como restrição se você luta com duas armas). O mestre tem a palavra final sobre a validade de uma restrição. Você sofre a penalidade durante todo o combate, mas, se vencer, recebe +2 nos testes de ataque e na margem de ameaça até o fim da aventura.

Charme Salvador. Quando usa Audácia em um teste de resistência, o custo desta habilidade é reduzido em –1 PM.

En Garde. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para assumir postura de luta. Até o fim da cena, se estiver usando uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você recebe +2 na Defesa e na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Esgrimista.

Entrada Triunfal. Uma vez por aventura, no início de uma cena em que houver outras pessoas (como ao chegar em um baile ou taverna), você pode fazer um teste de uma perícia a sua escolha (CD 20). Essa perícia deve se relacionar com sua entrada triunfal — por exemplo, Acrobacia para surgir balançando-se no castiçal do salão ou Diplomacia para um discurso impressionante (o mestre tem a palavra final sobre a escolha da perícia). Se passar, você recebe 5 PM temporários, +5 PM para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (10 PM para um resultado 30, 15 PM para um resultado 40 e assim por diante).

Esgrimista. Quando usa uma arma leve ou ágil, você soma sua Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Int 1.

Flagelo dos Mares. Você pode lançar *Amedrontar* (atributo-chave Carisma). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de incutir medo em seus inimigos. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.

Folião. Você sabe fazer amizades durante festas, de noitadas em tavernas a bailes na corte. Nesses locais, você recebe +2 em testes de perícias de Carisma e a atitude de todas as pessoas em relação a você melhora em uma categoria. *Pré-requisito:* Car 1.

Galanteio Encorajador. O sorriso de uma bela dama ou cavalheiro inspira suas façanhas. Uma vez por cena, você pode fazer um teste de Diplomacia oposto no teste de Vontade de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) em alcance curto que você considere atraente. Se passar, você recebe 1d6 PM temporários.

Mão Amiga. Seu jeito ousado atrai simpatia. Uma vez por cena, você pode gastar 1 PM para receber o benefício de um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha por uma rodada — desde que haja pessoas que possam ajudá-lo por perto. Isto não conta em seu limite de parceiros. *Pré-requisito:* Car 3.

Ousadia Inconsequente. Uma vez por rodada, quando faz um teste de perícia, você pode rolar 1d6 e adicionar o resultado ao seu teste. Porém, se falhar nesse teste, até o fim da cena você sofre –1 em testes de perícia e não pode mais usar esta habilidade.

Pernas do Mar. Você está acostumado à superfície oscilante do convés. Você recebe +2 em Acrobacia e Atletismo e não fica desprevenido quando está se equilibrando ou escalando.

Presença Paralisante. Você soma seu Carisma à sua Iniciativa e, se for o primeiro na iniciativa, ganha uma ação padrão extra na primeira rodada. *Pré-requisitos:* Car 1, 4º nível de bucaneiro.

Ripostar. Quando usa a habilidade aparar e evita o ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque corpo a corpo imediato contra o inimigo que o atacou (se ele estiver em alcance). *Pré-requisito:* Aparar, 12º nível de bucaneiro.

Touché. Quando se aproxima de um inimigo e o ataca com uma arma corpo a corpo leve ou ágil no mesmo turno, você pode gastar 2 PM para aumentar seu dano em um passo e receber +5 na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Esgrimista, 10º nível de bucaneiro.

Caçador

Um explorador astuto, o caçador é um especialista em sobrevivência nos ermos, habilidoso, capaz de sobreviver às regiões mais inóspitas e encontrar — e abater — as bestas mais ferozes.

Exploradores natos, muitos caçadores se dedicam a desbravar regiões ermas e descobrir ruínas esquecidas. Outros se especializam em combater criaturas específicas, de monstros a bandidos. E há aqueles que se unem a exércitos, regulares ou mercenários, atuando como batedores, guias e espiões. A maioria dos caçadores, entretanto, navega entre todas estas opções, empregando suas habilidades nas mais variadas missões e tarefas em terreno selvagem.

Assim como as criaturas com quem partilham os ermos, caçadores precisam ser rápidos, furtivos e certeiros. Muitos favorecem equipamentos leves, como armas ágeis ou de ataque à distância. Graças ao seu treinamento, conseguem se mover com velocidade em terreno selvagem, encontrando trilhas e caminhos rápidos e seguros, e sabem como ler nos sutis sinais da natureza os indícios de ameaças, perigos e esconderijos. Para um caçador, as florestas, colinas e outras regiões selvagens são um lar, e muitos se sentem mais à vontade nesses territórios do que na suposta segurança das cidades e da civilização.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um caçador começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Luta (For) ou Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab), mais 6 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

Proficiências. Armas marciais e escudos.

Tabela 1-8: O Caçador

Nível	Habilidade de Classe
1º	Marca da presa +1d4, rastreador
2º	Poder de caçador
3º	Explorador, poder de caçador
4º	Poder de caçador
5º	Caminho do explorador, marca da presa +1d8, poder de caçador
6º	Poder de caçador
7º	Explorador, poder de caçador
8º	Poder de caçador
9º	Marca da presa +1d12, poder de caçador
10º	Poder de caçador
11º	Explorador, poder de caçador
12º	Poder de caçador
13º	Marca da presa +2d8, poder de caçador
14º	Poder de caçador
15º	Explorador, poder de caçador
16º	Poder de caçador, tradição mágica
17º	Marca da presa +2d10, poder de caçador
18º	Poder de caçador
19º	Explorador, poder de caçador
20º	Mestre caçador, poder de caçador

Habilidades de Classe

Marca da Presa. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, você recebe +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus de dano (veja a tabela da classe).

Rastreador. Você recebe +2 em Sobrevivência e pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia.

Poder de Caçador. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de caçador a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Explorador. No 3º nível, escolha um tipo de terreno entre ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo ou urbano. Quando estiver no tipo de terreno escolhido, você soma sua Sabedoria (mínimo +1) na Defesa e nos testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência. A cada quatro níveis, escolha outro tipo de terreno para receber o bônus ou aumente o bônus em um tipo de terreno já escolhido em +2.

Caminho do Explorador. No 5º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastrear você aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos nos quais você tenha a habilidade Explorador.

Mestre Caçador. No 20º nível, você pode usar a habilidade Marca da Presa como uma ação livre. Além disso, quando usa a habilidade, pode gastar 5 PM para aumentar sua margem de ameaça contra a criatura em +2. Se você reduz uma criatura contra a qual usou Marca da Presa a 0 pontos de vida, recupera 5 PM.

Poderes de Caçador

Ambidestria. Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisito:* Des 2.

Armadilha: Arataca. A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica agarrada. Uma criatura agarrada pode escapar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).

Armadilha: Espinhos. A vítima sofre 6d6 pontos de dano de perfuração. Um teste de Reflexos (CD Sab) reduz o dano à metade.

Armadilha: Laço. A vítima deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se passar, fica caída. Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).

Armadilha: Rede. Todas as criaturas na área ficam enredadas e não podem sair da área. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD 25). Além disso, a área ocupada pela rede é considerada terreno difícil. Nesta armadilha você escolhe quantas criaturas precisam estar na área para ativá-la.

Armadilheiro. Você soma sua Sabedoria no dano e na CD de suas armadilhas (cumulativo). *Pré-requisitos:* um poder de armadilha, 5º nível de caçador.

Arqueiro. Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Sab 1.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Bote. Se estiver empunhando duas armas e fizer uma investida, você pode pagar 1 PM para fazer um ataque adicional com sua arma secundária. *Pré-requisito:* Ambidestria, 6º nível de caçador.

Camuflagem. Você pode gastar 2 PM para se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível. *Pré-requisito:* 6º nível de caçador.

Chuva de Lâminas. Quando usa Ambidestria, você pode pagar 2 PM para fazer um ataque adicional com sua arma primária. *Pré-requisitos:* Des 4, Ambidestria, 12º nível de caçador.

Companheiro Animal. Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro na página 47. *Pré-requisito:* treinado em Adestramento.

Elo com a Natureza. Você soma sua Sabedoria ao seu total de pontos de mana e pode lançar a magia *Caminhos da Natureza* (atributo-chave Sabedoria). *Pré-requisitos:* Sab 1, 3º nível de caçador.

Emboscar. Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

Empatia Selvagem. Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com animais para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página 78).

Ervas Curativas. Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Sabedoria) para aplicar ervas curativas em você ou numa criatura adjacente. Para cada PM gasto, cura 2d6 PV ou remove uma condição envenenado afetando o alvo. Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura.

Escaramuça. Quando se move 6m ou mais, você recebe +2 na Defesa e Reflexos e +1d8 nas rolagens de dano de ataques corpo a corpo e à distância em alcance curto até o início de seu próximo turno. Você não pode usar esta habilidade se estiver vestindo armadura pesada. *Pré-requisito:* Des 2, 6º nível de caçador.

Escaramuça Superior. Quando usa Escaramuça, seus bônus aumentam para +5 na Defesa e Reflexos e +1d12 em rolagens de dano. *Pré-requisitos:* Escaramuça, 12º nível de caçador.

Espreitar. Quando usa a habilidade Marca da Presa, você recebe um bônus de +1 em testes de perícia contra a criatura marcada. Esse bônus aumenta em +1 para cada PM adicional gasto na habilidade e também dobra com a habilidade Inimigo.

Armadilhas

Poderes de Armadilha compartilham as regras abaixo.

- Preparar uma armadilha gasta uma ação completa e 3 PM.
- Uma armadilha afeta uma área de 3m de lado adjacente a você e é acionada pela primeira criatura que entrar na área.
- Uma criatura que o veja preparando a armadilha saberá que ela está lá. Uma criatura que não o veja preparando a armadilha pode encontrá-la se gastar uma ação padrão procurando e passar em um teste de Investigação (CD Sab).
- É possível aplicar veneno a uma armadilha, como se ela fosse uma arma.

Você não precisa de nenhum item para criar a armadilha, pois usa materiais naturais, como galhos e cipós. Porém, precisa estar em um ambiente propício, como uma floresta, um beco repleto de entulhos etc.

Ímpeto. Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

Inimigo de (Criatura). Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo, ou duas raças humanoides (por exemplo, humanos e hobgoblins ou elfos e anões). Quando você usa a habilidade Marca da Presa contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, dobra os dados de bônus no dano. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Inimigo de Monstros, Inimigo de Mortos-Vivos etc.). Você pode escolher este poder outras vezes para inimigos diferentes.

Mestre Armadilheiro. A CD de suas armadilhas aumenta em +2. Você pode gastar uma ação completa e 5 PM para preparar duas armadilhas ao mesmo tempo. *Pré-requisito:* Armadilheiro, dois poderes de armadilha.

Olho do Falcão. Você pode usar a habilidade Marca da Presa em criaturas em alcance longo.

Ponto Fraco. Quando usa a habilidade Marca da Presa, seus ataques contra a criatura marcada recebem +2 na margem de ameaça. Esse bônus dobra com a habilidade Inimigo.

Tiro em Linha. Quando você faz um ataque à distância com uma arma de disparo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance e diretamente atrás do alvo original (este ataque usa a mesma munição do ataque original). *Pré-requisito:* Arqueiro.

Cavaleiro

A cavalaria está presente nos reinos desde tempos imemoriais. Ainda que cada povo possua suas próprias formas de cavaleiros, todos são guerreiros honrados, descendentes de uma tradição de bravura e coragem. Cada cavaleiro empenha sua palavra em defesa de uma causa, como um reino, uma religião ou um ideal, como justiça. Este serviço implica em defender aqueles que fazem parte dessa causa e, muitas vezes, se estende aos fracos e necessitados, que enxergam nos cavaleiros um símbolo de esperança e salvação.

Desse compromisso, cavaleiros extraem sua força e determinação. Infelizmente, a certeza de estar fazendo o certo pode se transformar em arrogância, levando o cavaleiro a cometer excessos na defesa daquilo que considera o certo. Outros cavaleiros podem acreditar que sua posição os torna superiores, seguindo uma versão deturpada do código da cavalaria. Esses muitas vezes se tornam líderes de bandos de guerra e usam seu poder marcial para subjugar os mais fracos. Derrotar tais vilões frequentemente se torna o objetivo de cavaleiros verdadeiramente honrados.

A maioria dos cavaleiros vem da nobreza, mas esse caminho não é exclusivo de aristocratas — muitos plebeus já receberam esse título após feitos de heroísmo. Seja qual for sua origem, o cavaleiro é um verdadeiro bastião, uma barreira de aço e coragem que inspira coragem a seus aliados e medo a seus inimigos.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um cavaleiro começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

Proficiências. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

Código de Honra. Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de jogo, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar. Se violar o código, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Portar-se como um bandido covarde abala a autoconfiança que eleva o cavaleiro.

Baluarte. Quando sofre um ataque ou faz um teste de resistência, você pode gastar e 1 PM para receber +2 na Defesa e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +2.

A partir do 7º nível, você pode gastar 2 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados adjacentes. Por exemplo, pode gastar 4 PM ao todo para você e seus aliados adjacentes receberem +4 na Defesa e nos testes de resistência. A partir do 15º nível, pode gastar 5 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados em alcance curto.

Duelo. A partir do 2º nível, você pode gastar 2 PM para escolher um oponente em alcance curto e receber +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro oponente, o bônus termina. A cada cinco níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +1.

Poder de Cavaleiro. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de cavaleiro a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Caminho do Cavaleiro. No 5º nível, escolha entre Bastião ou Montaria.

• *Bastião.* Se estiver usando armadura pesada, você recebe redução de dano 5.

• *Montaria.* Você recebe um cavalo de guerra veterano com o qual possui +5 em Adestramento e Cavalgar (veja a página 216). No 11º nível, ele se torna um cavalo de guerra mestre. Caso seu cavalo morra, você pode comprar outro pelo preço normal e treiná-lo para receber os benefícios desta habilidade com uma semana de trabalho. De acordo com o mestre, você pode receber outro tipo de montaria.

Resoluto. A partir do 11º nível, você pode gastar 1 PM para refazer um teste de resistência contra uma condição que o esteja afetando. Esse teste recebe um bônus de +5 e, se você passar, cancela o efeito. Você só pode usar esta habilidade uma vez por efeito.

Bravura Final. No 20º nível, sua virtude vence a morte. Se for reduzido a 0 ou menos PV, pode gastar 3 PM para continuar consciente e de pé. Esta habilidade tem duração sustentada. Quando se encerra, você sofre os efeitos de seus PV atuais.

Tabela 1-9: O Cavaleiro

Nível	Habilidade de Classe
1º	Baluarte +2, código de honra
2º	Duelo +2, poder de cavaleiro
3º	Poder de cavaleiro
4º	Poder de cavaleiro
5º	Baluarte +4, caminho do cavaleiro, poder de cavaleiro
6º	Poder de cavaleiro
7º	Baluarte (aliados adjacentes), duelo +3, poder de cavaleiro
8º	Poder de cavaleiro
9º	Baluarte +6, poder de cavaleiro
10º	Poder de cavaleiro
11º	Poder de cavaleiro, resoluto
12º	Duelo +4, poder de cavaleiro
13º	Baluarte +8, poder de cavaleiro
14º	Poder de cavaleiro
15º	Baluarte (aliados em alcance curto), poder de cavaleiro
16º	Poder de cavaleiro
17º	Baluarte +10, duelo +5, poder de cavaleiro
18º	Poder de cavaleiro
19º	Poder de cavaleiro
20º	Bravura final, poder de cavaleiro

Poderes de Cavaleiro

Armadura da Honra. No início de cada cena, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a seu nível + seu Carisma. Os PV temporários duram até o final da cena.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Autoridade Feudal. Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que o acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito:* 6º nível de cavaleiro.

Posturas de Combate

Posturas de Combate compartilham as regras abaixo.

- Assumir uma postura gasta uma ação de movimento e 2 PM.
- Os efeitos de uma postura duram até o final da cena, a menos que sua descrição diga o contrário.
- Você só pode manter uma postura por vez.

Desprezar os Covardes. Você recebe RD 5 se estiver caído, desprevenido ou flanqueado.

Escudeiro. Você recebe os serviços de um escudeiro, um parceiro que cuida de seu equipamento e pode auxiliá-lo em combate. Suas armas fornecem +1 em rolagens de dano e sua armadura fornece +1 na Defesa. Além disso, você pode pagar 1 PM para receber uma ação de movimento, que pode usar para se levantar, sacar um item ou trazer sua montaria. O escudeiro não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com uma semana de trabalho.

Especialização em Armadura. Se estiver usando armadura pesada, você recebe redução de dano 5. *Pré-requisito:* 12º nível de cavaleiro.

Estandarte. Sua flâmula torna-se um símbolo de inspiração. No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte recebem um número de PM temporários igual ao seu Carisma (mínimo 1). Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisitos:* Título, 14º nível de cavaleiro.

Etiqueta. Você recebe +2 em Diplomacia e Nobreza e pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de uma dessas perícias.

Investida Destruidora. Quando faz a ação investida, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa +2d8 pontos de dano. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque.

Investida Esmagadora. Quando faz uma investida e acerta o ataque, você pode gastar 1 PM para fazer uma manobra derrubar contra o alvo.

Montaria Corajosa. Sua montaria fornece +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo (cumulativo com qualquer bônus que ela já forneça como parceiro). *Pré-requisito:* Montaria.

Pajem. Você recebe os serviços de um pajem, um parceiro que o auxilia em pequenos afazeres. Você recebe +2 em Diplomacia, por estar sempre aprumado, e sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pela situação (veja a página 70). O pajem pode executar pequenas tarefas, como entregar mensagens e comprar itens, e não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com uma semana de trabalho.

Postura de Combate: Castigo de Ferro. Sempre que um aliado adjacente sofrer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque na criatura que o atacou.

Postura de Combate: Foco de Batalha. Sempre que um inimigo atacá-lo, você recebe 1 PM temporário (cumulativo). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena.

Postura de Combate: Muralha Intransponível. Para assumir esta postura você precisa estar empunhando um escudo. Você recebe +1 na Defesa e em Reflexos. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumente os bônus em +1. Além disso, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se passar. Enquanto mantiver esta postura, seu deslocamento é reduzido para 3m.

Postura de Combate: Provocação Petulante. Enquanto esta postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, qualquer ação hostil que realizarem deve ter você como alvo (suas outras ações não têm esta restrição). Ações hostis incluem ataques e outras que causem dano e/ou condições negativas. *Mental.*

Postura de Combate: Torre Inabalável. Você assume uma postura defensiva que o torna imune a tentativas de tirá-lo do lugar. Enquanto mantiver a postura, você não pode se deslocar, mas soma sua Constituição na Defesa e pode substituir testes de Reflexos e Vontade por testes de Fortitude.

Solidez. Se estiver usando um escudo, você soma o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

Título. Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 20 PO por nível (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte). Se você for um regente, seu título garante ainda mais autoridade sobre sua terra, fornecendo +2 em testes de domínio. *Pré-requisitos:* Autoridade Feudal, 10º nível de cavaleiro, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano.

Clérigo

Devoto de um dos santos cultuados pelos mortais, o clérigo é um defensor de sua religião. Equipado com armas abençoadas e capaz de conjurar milagres, é um campeão de sua fé e um protetor daqueles que partilham sua crença.

Cada clérigo é um membro de uma ordem religiosa dedicada a um santo, como São Arnaldo ou Santa Imuem. Clérigos normalmente começam suas carreiras como acólitos, treinando por longos anos em um mosteiro ou templo, onde estudam textos sagrados, aprendem a manejar armas e fortalecem sua fé, necessária para conjurar os milagres de seu santo. Como parte de sua preparação, também estudam as normas de sua ordem, o conjunto de dogmas que governa sua religião e serve de bússola moral para os devotos.

Como defensores da fé, clérigos desempenham diversos papéis. Na paz, estudam as escrituras enquanto cuidam da religiosidade do povo, celebrando missas e outros ritos. Alguns atuam como conselheiros da nobreza, mediadores e diplomatas, desempenhando um papel relevante na política local. Porém, quando necessário, clérigos deixam de lado os mantos religiosos e trajam suas armaduras, tornando-se soldados da fé e empregando suas armas e magia para defender seus fiéis e suas crenças.

Embora a vida de um clérigo esteja muitas vezes ligada a um templo, nem todos vivem presos a um único local. Os santos precisam de emissários, representantes que levem suas palavras aos mais diversos cantos dos reinos. Assim, muitos destes homens e mulheres se tornam sacerdotes itinerantes, viajando pelo mundo carregando os ensinamentos de seus santos — e combatendo o mal e os inimigos de sua fé por onde passem.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um clérigo começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 5 PM por nível.

Perícias. Religião (Sab) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Proficiências. Armaduras pesadas e escudos.

Tabela 1-10: O Clérigo

Nível	Habilidade de Classe
1º	Devoto de <Santo>, magias (1º círculo)
2º	Poder de clérigo
3º	Poder de clérigo
4º	Poder de clérigo
5º	Magias (2º círculo), poder de clérigo
6º	Poder de clérigo
7º	Poder de clérigo
8º	Poder de clérigo
9º	Magias (3º círculo), poder de clérigo
10º	Poder de clérigo
11º	Poder de clérigo
12º	Poder de clérigo
13º	Magias (4º círculo), poder de clérigo
14º	Poder de clérigo
15º	Poder de clérigo
16º	Poder de clérigo
17º	Magias (5º círculo), poder de clérigo
18º	Poder de clérigo
19º	Poder de clérigo
20º	Santidade, poder de clérigo

Habilidades de Classe

Devoto de <Santo>. Você se torna devoto de um santo a sua escolha (veja a lista a seguir). Sua escolha determina sua lista de magias divinas, seu poder concedido e a norma que deve seguir. O nome desta habilidade varia de acordo com o santo escolhido: Devoto de Santa Crysnia, Devoto de São Theodric...

Magias. Você pode lançar magias da lista de seu santo de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma sua Sabedoria no seu total de PM. Veja o Capítulo 4 para as regras de magia.

Poder de Clérigo. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de clérigo a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Santidade. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 15 PM para lançar três magias de seu santo (de qualquer círculo, incluindo magias que você não conhece), como uma ação livre e sem gastar PM (mas ainda precisa pagar outros custos). Você pode aplicar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles. Após usar esta habilidade, você fica atordoado por 1d4 rodadas (mesmo se for imune a esta condição). Corpos mortais não foram feitos para lidar com tanto poder.

Poderes de Clérigo

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Autoridade Eclesiástica. Você possui uma posição formal em sua ordem. Os efeitos deste poder variam de acordo com o santo — clérigos de São Theodric, por exemplo, são considerados representantes da lei em certos lugares — e ficam a cargo do mestre. Como regra geral, você recebe +5 em testes de Diplomacia ou Intimidação ao lidar com devotos de seu santo e paga metade do preço de itens alquímicos, poções e serviços em templos de sua ordem. *Pré-requisito:* 5º nível de clérigo.

Canalizar Amplo. Quando você usa a habilidade Canalizar Energia, pode gastar +2 PM para aumentar o alcance dela para médio. *Pré-requisito:* Canalizar Energia.

Canalizar Energia. Você pode gastar uma ação padrão e PM para liberar uma onda de energia sagrada que afeta criaturas a sua escolha em alcance curto. Para cada PM que gastar, fornece 1d6 PV temporários para criaturas vivas e causa 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos e demônios (Vontade CD Sab reduz à metade).

Canalizar Esperança. Quando você usa Canalizar Energia, pode gastar +1 PM para anular as condições abalado, apavorado, debilitado, enjoado, exausto, fatigado, fraco ou lento de criaturas a sua escolha. *Pré-requisito:* Canalizar Energia.

Comunhão Vital. Quando lança uma magia que cure uma criatura, você pode pagar +2 PM para que outra criatura em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de pontos de vida igual à metade dos PV da cura original.

Conhecimento Mágico. Você aprende duas magias divinas de seu santo de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

Expulsar o Mal. Quando usa Canalizar Energia, você pode pagar +2 PM para expulsar todos os mortos-vivos e demônios em alcance curto. Além de sofrer o dano normal do poder, mortos-vivos que falhem no teste de Vontade contra seu Canalizar Energia ficam apavorados por 1d6 rodadas. *Pré-requisito:* Canalizar Energia.

Fiéis. Você atrai um pequeno grupo de seguidores religiosos. Você define os detalhes desses seguidores, como quantidade, raça e outras características, mas o mestre deve aprovar qualquer escolha. Seus fiéis funcionam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha. Eles podem ajudá-lo com seu equipamento (parceiro carregador), rezar para potencializar suas magias (adepto) ou mesmo lutar por você (turba). No 7º nível, eles mudam para veterano e, no 15º nível, para mestre. Se você violar suas normas, ele o abandonam. Se eles o abandonarem ou morrerem, você pode reunir outros com uma semana de pregação. *Pré-requisito:* Car 1, 5º nível de clérigo.

Incitar os Fiéis. Além de seus benefícios normais, seus fiéis se tornam um parceiro destruidor do mesmo nível que pode causar dano de corte, impacto ou perfuração. *Pré-requisito:* Fiéis.

Liturgia Mágica. Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve liturgia de sua fé. Se fizer isso, a CD para resistir à sua próxima magia divina aumenta em +2 (desde que seja lançada até o final de seu próximo turno).

Mestre Celebrante. O número de pessoas que você afeta com uma missa aumenta em dez vezes e os benefícios que elas recebem dobram. *Pré-requisitos:* qualquer poder de Missa, 12º nível de clérigo.

Missa: Bênção da Vida. Os participantes recebem pontos de vida temporários em um valor igual ao seu nível + sua Sabedoria.

Missa: Chamado às Armas. Os participantes recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano.

Missa: Elevação do Espírito. Os participantes recebem pontos de mana temporários em um valor igual a sua Sabedoria.

Missa: Escudo Divino. Os participantes recebem +1 na Defesa e testes de resistência.

Missa: Superar as Limitações. Cada participante recebe +1d6 num único teste a sua escolha e pode usá-lo mesmo após rolar o dado.

Prece de Combate. Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, você pode gastar +2 PM para lançá-la como uma ação de movimento.

Missas

Poderes de Missa compartilham as regras abaixo.

- Rezar uma Missa exige uma hora e o gasto de materiais especiais (como velas, incensos, água benta...) no valor de 25 PP. Um mesmo celebrante pode aplicar mais de um poder de Missa na mesma celebração. Cada poder adicional aumenta o custo da Missa em 25 PP.
- Uma Missa afeta um número máximo de pessoas igual a 1 + sua Sabedoria. Todas as pessoas precisam estar presentes durante toda a Missa.
- Os efeitos de uma Missa duram um dia. Uma mesma criatura só pode receber os benefícios da mesma Missa uma vez por dia.

Santificar Arma. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para infundir com poder divino uma arma que esteja empunhando. Até o final da cena, a arma é considerada mágica e emite luz em um raio de 9m. Além disso, o dano da arma aumenta em um passo e você pode usar sua Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ela, em vez do atributo padrão (não cumulativo com efeitos que somem Sabedoria).

Símbolo Sagrado Energizado. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma prece e energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Um símbolo sagrado energizado emite uma luz dourada em um raio de 9m e diminui o custo em PM de suas magias divinas em 1.

Santos dos Reinos

Cada clérigo é devoto de um santo, entidades mais próximas dos mortais e que, ao contrário dos deuses, se importam com a criação. Sua escolha de santo influencia nas características a seguir.

Símbolo Sagrado. Para lançar suas magias de clérigo, você precisa empunhar ou vestir seu símbolo sagrado (como um medalhão, bordado na roupa...).

Norma. O conjunto de regras que os devotos devem seguir. Se violá-las, perde todos os seus pontos de mana e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Se violá-las pela segunda vez na mesma aventura, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los se fizer uma penitência (veja a perícia **Religião**).

Poder Concedido. O poder concedido pelo santo aos seus clérigos. Magias recebidas por poderes concedidos contam como magias divinas e usam Sabedoria como atributo-chave.

Santa Crysnia

Crysnia era uma clériga surda e muda que conseguia compreender todos os idiomas do mundo e expressar-se por sinais e pensamentos para todas as pessoas e animais. As lendas dizem que ela podia entender qualquer criatura — e perceber seus sentimentos e intenções — apenas olhando-a com atenção. Como santa, tornou-se padroeira dos viajantes que chegavam a terras estranhas e precisavam compreender os nativos, dos estudantes que mergulhavam em tomos escritos em línguas perdidas e de todos aqueles que desejavam se comunicar e não conseguiam.

Símbolo Sagrado. Uma face iluminada.

Norma. Você jamais pode se recusar a traduzir ou revelar o conteúdo de um texto, nem a prestar auxílio ou fornecer informações a viajantes.

Poder Concedido. Você aprende a magia *Compreensão* e o custo de todas as suas magias de abjuração e adivinhação diminui em –1 PM.

Santa Imuen

Santificada por ter se infiltrado em uma cidadela ocupada por soldados monstruosos e aberto as portas para o exército de seu irmão, Santa Imuen é a santa invisível, aquela abençoada com a proteção das sombras. Seus clérigos usam suas habilidades furtivas como proteção e também como forma de alcançar seus fiéis em lugares onde não são aceitos.

Símbolo Sagrado. Uma pena cinza com a ponta branca.

Norma. Você não pode usar armaduras pesadas.

Poder Concedido. Você soma sua Sabedoria em Furtividade. Além disso, criaturas desprevenidas sofrem uma penalidade de –2 nos testes para resistir às suas magias divinas.

Santo Otto

Padroeiro do comércio e da riqueza, Santo Otto prega que a verdadeira iluminação espiritual é atingida através do trabalho e do lucro (sobretudo este último). Graças às riquezas que a ordem acumula, seus templos são majestosos. Se por um lado os clérigos de Otto são ostentadores e gananciosos, por outro promovem o comércio e fortalecem a economia nas comunidades onde estão presentes.

Símbolo Sagrado. Uma moeda dourada com uma balança.

Norma. Você deve doar para a ordem de Santo Otto 20% de qualquer tesouro obtido.

Poder Concedido. Você soma sua Sabedoria em Diplomacia e seu Carisma na CD de todas as suas magias que exigem teste de resistência de Vontade.

São Arnaldo

Defensor dos pobres, São Arnaldo é uma figura benevolente e piedosa, cuja maior preocupação em vida era cuidar dos plebeus e atender aos famintos, doentes e necessitados. Seus templos são simples e humildes, mas dedicados aos cuidados com os próximos, sobretudo os mais desafortunados.

Símbolo Sagrado. A figura de São Arnaldo em mantos simples.

Norma. Você não pode usar armas que causam dano de corte ou perfuração e não pode negar cura e alimento a pessoas inocentes ou que estejam sob sua custódia.

Poder Concedido. Você aprende a magia *Abençoar Alimentos* e soma seu Carisma aos PV restaurados por seus efeitos de cura.

São Theodric

Conhecido como "O Santo Cavaleiro", São Theodric foi um combatente devoto, que liderou uma elite de fiéis contra invasores estrangeiros. Um santo marcial, tornou-se patrono de uma ordem de clérigos guerreiros.

Símbolo Sagrado. Um falcão carregando uma espada nas garras.

Norma. Você não pode recusar pedidos de ajuda feitos por pessoas inocentes e deve cumprir as ordens de seus superiores na igreja (qualquer clérigo de São Theodric de nível maior).

Poder Concedido. Você recebe proficiência e +1 em testes de ataque e rolagens de dano com a espada longa. Além disso, pode empunhar essa arma como seu símbolo sagrado.

Druida

Nascida no seio da sociedade élfica, a tradição druídica é uma religião que venera elementos do mundo natural em vez de santos e deuses. Para os seguidores dessa fé, os animais, as plantas e até mesmo as estações fazem parte de um ciclo primordial, do qual emana um poder divino que é responsável por tudo que existe no mundo.

O druida é o sacerdote dessa tradição, ocupando na sociedade e cultura élficas o papel dos clérigos em outros povos.

Empunhando armas e magia primordial, o druida atua como sábio, curandeiro, conselheiro e guardião em suas comunidades, defendendo os elementos do mundo natural e punindo aqueles que desrespeitam a majestade da natureza. Influenciada pela simplicidade da vida selvagem, a tradição druídica possui uma organização simples e despojada, em que as complexas hierarquias e títulos encontrados nas religiões dos santos são substituídos pelo reconhecimento com base na sabedoria e poder de cada druida. De forma geral, druidas atuam de forma independente, reunindo-se com seus pares apenas em datas festivas ou quando uma grande ameaça ou um problema complexo exige esforços combinados.

Com a abertura da Floresta Alta, a tradição druídica está se espalhando pelo mundo, encontrando simpatizantes sobretudo em pequenas comunidades rurais e outros lugares isolados, onde a natureza e seus elementos estão mais próximos do que os santos. Antigamente restritos às florestas élficas, druidas agora são encontrados em outras regiões, sua fé sendo praticada por indivíduos de outras raças. Com a difusão dessa tradição, alguns druidas partiram para regiões remotas e ermas, onde se estabeleceram como guardiões de áreas selvagens, vivendo como eremitas que observam à distância a passagem de viajantes, protegendo aqueles que respeitam a natureza e punindo com fúria primordial aqueles que agridem suas terras protegidas.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um druida começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Religião (Sab).

Proficiências. Escudos.

Tabela 1-11: O Druida

Nível	Habilidade de Classe
1º	Devoto da natureza, empatia selvagem, magias (1º círculo)
2º	Caminho dos ermos, poder de druida
3º	Poder de druida
4º	Poder de druida
5º	Poder de druida
6º	Magias (2º círculo), poder de druida
7º	Poder de druida
8º	Poder de druida
9º	Poder de druida
10º	Magias (3º círculo), poder de druida
11º	Poder de druida
12º	Poder de druida
13º	Poder de druida
14º	Magias (4º círculo), poder de druida
15º	Poder de druida
16º	Poder de druida
17º	Poder de druida
18º	Poder de druida
19º	Poder de druida
20º	Força da natureza, poder de druida

Habilidades de Classe

Devoto da Natureza. Você possui uma conexão especial com a natureza. Para você, dormir ao relento conta como descanso confortável. Por outro lado, dormir em qualquer comunidade maior que uma aldeia conta como descanso ruim. Além disso, você não pode usar armaduras e escudos feitos de metal (só pode usar armadura acolchoada, armadura de couro, gibão de peles e escudo leve). Se violar essa restrição, perde todos os seus pontos de mana e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Se violar essa restrição pela segunda vez na mesma aventura, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los se fizer uma penitência (veja a perícia Religião, na página 83).

Empatia Selvagem. Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com animais para mudar atitude e persuasão (veja a página 78).

Magias. Você pode lançar magias de druida de 1º círculo. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma sua Sabedoria no seu total de PM. Veja o **Capítulo 4** para as regras de magia.

Caminho dos Ermos. No 2º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Poder de Druida. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de druida a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Força da Natureza. No 20º nível, você diminui o custo de todas as suas magias em –2 PM e aumenta a CD delas em +2. Os bônus dobram (–4 PM e +4 na CD) se você estiver em terrenos naturais.

Poderes de Druida

Aspecto do Inverno. Você aprende uma magia de convocação ou evocação de qualquer classe e de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, recebe redução de frio 5 e suas magias que causam dano de frio causam +1 ponto de dano por dado.

Aspecto do Outono. Você aprende uma magia de necromancia de qualquer classe e de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de –2 nos testes de resistência de todos os inimigos em alcance curto até o início do seu próximo turno.

Aspecto da Primavera. Você aprende uma magia de encantamento ou ilusão de qualquer classe e de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, escolha uma quantidade de magias igual ao seu Carisma (mínimo 1). O custo dessas magias é reduzido em –1 PM.

Aspecto do Verão. Você aprende uma magia de transmutação de qualquer classe e de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para cobrir uma de suas armas com chamas até o fim da cena. A arma causa +1d6 pontos de dano de fogo. Sempre que você acertar um ataque com ela, recebe 1 PM temporário. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível e eles desaparecem no final da cena.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Companheiro Animal. Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro para detalhes. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, mas ainda está sujeito ao limite de parceiros que pode ter (veja a página 213). *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Adestramento.

Companheiro Animal Aprimorado. Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo, ganhando os bônus de seu nível. Por exemplo, se você tiver um companheiro guardião veterano, pode adicionar o tipo fortão a ele, tornando-o um guardião fortão veterano que concede +3 na Defesa e +1d12 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 6º nível de druida.

Companheiro Animal Lendário. Escolha um de seus companheiros animais. Esse animal passa a dobrar os bônus concedidos de seu tipo original. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 18º nível de druida.

Companheiro Animal Mágico. Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo diferente, entre adepto, destruidor, magivocador ou médico, ganhando os bônus de seu nível. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 8º nível de druida.

Coração da Selva. A CD para resistir a seus efeitos de veneno aumenta em +2 e estes efeitos causam +1 de perda de vida por dado.

Espírito dos Equinócios. Você pode gastar 4 PM para ficar em equilíbrio com o mundo. Até o final da cena, quando rola um dado, pode rolar novamente qualquer resultado 1. *Pré-requisitos:* Aspecto da Primavera, Aspecto do Outono, 10º nível de druida.

Espírito dos Solstícios. Você transita entre os extremos do mundo natural. Quando lança uma magia, pode gastar +4 PM para maximizar os efeitos numéricos variáveis dela. Por exemplo, uma magia *Curar Ferimentos* aprimorada para curar 5d8+5 PV irá curar automaticamente 45 PV, sem a necessidade de rolar dados. Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este poder. *Pré-requisitos:* Aspecto do Inverno, Aspecto do Verão, 10º nível de druida.

Força dos Penhascos. Você recebe +2 em Fortitude. Quando sofre dano enquanto em contato com o solo ou uma superfície de pedra, pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Sabedoria. Para cada PM gasto, reduz esse dano em 10. *Pré-requisito:* 4º nível de druida.

Forma Primal. Quando usa Forma Selvagem, você pode se transformar em uma fera primal. Você recebe os benefícios de dois tipos de animais (bônus iguais não se acumulam; use o que você quiser de cada tipo). *Pré-requisito:* 18º nível de druida.

Forma Selvagem. Você pode se transformar em animais (veja a seguir).

Forma Selvagem Aprimorada. Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 6 PM ao todo para assumir uma forma aprimorada. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem, 6º nível de druida.

Forma Selvagem Superior. Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 10 PM ao todo para assumir uma forma superior. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem, 12º nível de druida.

Companheiro Animal

Um companheiro animal é um amigo valoroso e fiel. Você decide de qual espécie é seu companheiro. Vocês têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. Seu companheiro animal obedece a você, mesmo que isso arrisque a vida dele.

Em termos de jogo, seu companheiro animal é um parceiro assassino, atirador, combatente, fortão, guardião, perseguidor, vigilante ou uma montaria, do nível iniciante. No 7º nível ele muda para veterano e, no 15º nível, para mestre (se tiver mais de um tipo, todos mudam de nível). Se o companheiro animal morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo companheiro após um dia inteiro de prece e meditação.

A seguir, alguns exemplos de animais (mas você é livre para escolher outros). Veja a página 213 para as regras de parceiros.

- *Assassino.* Lince, onça, serpente, ou outro animal treinado para abater presas.
- *Atirador.* Águia, falcão ou outro animal capaz de mergulhar rapidamente nos alvos de seus ataques à distância.
- *Fortão.* Crocodilo, javali, leão, lobo ou outro animal capaz de lutar ao seu lado.
- *Guardião.* Alce, cão, coruja, tartaruga, urso ou outro animal pesado ou atento.
- *Perseguidor.* Gambá, sabujo ou outro animal farejador.
- *Vigilante.* Corvo, macaco, raposa ou outro perspicaz ou esperto.

Liberdade da Pradaria. Você recebe +2 em Reflexos. Se estiver ao ar livre, sempre que lança uma magia, pode gastar 1 PM para aumentar o alcance dela em um passo (de toque para curto, de curto para médio ou de médio para longo).

Magia Natural. Em forma selvagem, você pode lançar magias e empunhar catalisadores e esotéricos. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem.

Presas Afiadas. A margem de ameaça de suas armas naturais aumenta em +2.

Segredos da Natureza. Você aprende duas magias de druida de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

Tranquilidade dos Lagos. Você recebe +2 em Vontade. Se estiver portando um recipiente com água (não precisa estar empunhando), uma vez por rodada, quando faz um teste de resistência, pode pagar 1 PM para refazer a rolagem.

Forma Selvagem

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para adquirir a forma de uma criatura selvagem. Em termos de jogo, quando usa esta habilidade você adquire os modificadores de uma das formas abaixo. Características não mencionadas não mudam.

Na forma selvagem você não pode falar, empunhar itens ou lançar magias. Seu equipamento desaparece (mas você mantém os benefícios de quaisquer itens vestidos), ressurgindo quando você volta ao normal. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto ao seu teste de Enganação para perceber que você não é um animal comum (você recebe +10 neste teste). Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

Forma Ágil

Você recebe Destreza +2 e duas armas naturais que causam 1d6 pontos de dano e possuem margem de ameaça 19. Se atacar com ambas, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno.

• *Aprimorada.* Você recebe Destreza +4, deslocamento +3m e duas armas naturais (como acima, mas com dano de 1d8). Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Destreza +6, deslocamento +6m e duas armas naturais (como acima, mas com dano de 1d10). Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

Forma Feroz

Você recebe Força +3, +2 na Defesa e uma arma natural que causa 1d8 pontos de dano.

• *Aprimorada.* Você recebe Força +5, +4 na Defesa e uma arma natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Força +10, +6 na Defesa e uma arma natural que causa 4d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (–5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

Forma Resistente

Você recebe +5 na Defesa, redução de dano 5 e uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano.

• *Aprimorada.* Você recebe Força +3, +8 na Defesa, redução de dano 8 e uma arma natural que causa 1d8 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Força +5, +10 na Defesa, redução de dano 10 e uma arma natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (–5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

Forma Sorrateira

Você recebe Destreza +2 e uma arma natural que causa 1d4 pontos de dano. Seu tamanho muda para Pequeno (+2 em Furtividade, –2 em testes de manobra).

• *Aprimorada.* Você recebe Destreza +4. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, –5 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Destreza +6 e deslocamento de voo 18m. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, –5 em testes de manobra).

Forma Veloz

Você recebe Destreza +2, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 15m, deslocamento de escalada 9m ou deslocamento de natação 9m.

• *Aprimorada.* Você recebe Destreza +4, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 18m, deslocamento de escalada 12m ou deslocamento de natação 12m.

• *Superior.* Você recebe Destreza +6, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento de natação 18m ou deslocamento de voo 24m.

Ladino

Astuto, discreto e habilidoso, o ladino está sempre um passo à frente de seus oponentes. Em vez da força bruta e do aço, usa furtividade e espertesa — exceto quando uma adaga certeira nas costas parece ser a melhor opção.

Apesar de não ser incomum ver membros dessa classe envolvidos em atividades criminosas — onde suas habilidades costumam ser mais lucrativas — o termo "ladrão" é geralmente dado como ofensivo por esses aventureiros, que preferem ser vistos como "especialistas talentosos".

Afiados e certeiros tanto com palavras quanto com adagas, muitos ladinos trabalham para guildas ou casas nobres, agindo como batedores, espiões ou mesmo guarda-costas. Outros preferem usar seus talentos para explorar ruínas antigas atrás de tesouros perdidos, usando uma abordagem mais sutil de evitar as armadilhas e feras no caminho em vez de combatê-las.

No entanto, um ladino está longe de ser inofensivo em combate. Enquanto seus reflexos rápidos e movimentação acrobática garantem que se mantenha longe do perigo, suas habilidades permitem que fique oculto nas sombras, aguardando o momento certo para eliminar alvos de alto valor com um único golpe certeiro e letal.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um ladino começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Ladinagem (Des) e Reflexos (Des), mais 8 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

Proficiências. Nenhuma.

Tabela 1-12: O Ladino

Nível	Habilidade de Classe
1º	Ataque furtivo +1d6, especialista
2º	Evasão, poder de ladino
3º	Ataque furtivo +2d6, poder de ladino
4º	Esquiva sobrenatural, poder de ladino
5º	Ataque furtivo +3d6, poder de ladino
6º	Poder de ladino
7º	Ataque furtivo +4d6, poder de ladino
8º	Olhos nas costas, poder de ladino
9º	Ataque furtivo +5d6, poder de ladino
10º	Evasão aprimorada, poder de ladino
11º	Ataque furtivo +6d6, poder de ladino
12º	Poder de ladino
13º	Ataque furtivo +7d6, poder de ladino
14º	Poder de ladino
15º	Ataque furtivo +8d6, poder de ladino
16º	Poder de ladino
17º	Ataque furtivo +9d6, poder de ladino
18º	Poder de ladino
19º	Ataque furtivo +10d6, poder de ladino
20º	A pessoa certa para o trabalho, poder de ladino

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo. Você sabe atingir os pontos vitais de inimigos distraídos. Uma vez por rodada, quando atinge uma criatura desprevenida com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou uma criatura que esteja flanqueando, você causa 1d6 pontos de dano extra. A cada dois níveis, esse dano extra aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Especialista. Escolha um número de perícias treinadas igual a sua Inteligência. Ao fazer um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

Evasão. A partir do 2º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

Poder de Ladino. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de ladino a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Esquiva Sobrenatural. No 4º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreendido.

Olhos nas Costas. A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Evasão Aprimorada. No 10º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar no teste e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

A Pessoa Certa para o Trabalho. No 20º nível, você se torna um mestre da ladinagem. Ao fazer um ataque furtivo ou usar uma perícia da lista de ladino, você pode gastar 5 PM para receber +10 no teste.

Poderes de Ladino

Assassinar. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. *Pré-requisito:* 5º nível de ladino.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Camaleão. Se possuir um estojo de disfarces, você pode lançar a magia *Disfarce Ilusório,* gastando seu custo normal em pontos de mana. Porém, esta não é uma habilidade mágica (não pode ser detectada, dissipada etc.) e provém de sua habilidade extraordinária com disfarces. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Enganação.

Contatos no Submundo. Quando chega em uma comunidade equivalente a uma vila ou maior, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, nessa comunidade recebe +5 em testes de Investigação para interrogar, pode comprar itens mundanos, poções e pergaminhos com 20% de desconto (não cumulativo com barganha e outros descontos) e, de acordo com o mestre, tem acesso a itens e serviços proibidos (como venenos).

Emboscar. Na primeira rodada de cada combate, você pode gastar 2 PM para executar uma ação padrão adicional em seu turno. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

Escapista. Você recebe +5 em testes de Acrobacia para escapar, passar por espaço apertado e passar por inimigo e em testes para resistir a efeitos de movimento.

Fuga Formidável. Você pode gastar uma ação completa e 1 PM para analisar o lugar no qual está (castelo, porto, praça da cidade...). Até o fim da cena, recebe +3m em seu deslocamento, +5 em Acrobacia e Atletismo e ignora penalidades em movimento por terreno difícil. Você perde esses benefícios se fizer uma ação que não seja diretamente relacionada a fugir. Por exemplo, você só pode atacar um inimigo se ele estiver bloqueando seu caminho, agarrando-o etc. Você pode fazer ações para ajudar seus aliados, mas apenas se eles estiverem tentando escapar. *Pré-requisito:* Int 1.

Gatuno. Você recebe +2 em Atletismo. Quando escala, não fica desprevenido e avança seu deslocamento normal, em vez de metade dele.

Ladrão Arcano. Quando causa dano com um ataque furtivo em uma criatura capaz de lançar magias, você pode "roubar" uma magia que já a tenha visto lançar. Você precisa pagar 1 PM por círculo da magia e pode roubar magias de até 4º círculo. Até o fim da cena, você pode lançar a magia roubada (atributo-chave Inteligência). *Pré-requisitos:* Roubo de Mana, 13º nível de ladino.

Mão na Boca. Você recebe +2 em testes de agarrar. Quando acerta um ataque furtivo contra uma criatura desprevenida, você pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre. Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Mãos Rápidas. Uma vez por rodada, ao fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar item, punga ou sabotar, você pode pagar 1 PM para fazê-lo como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Des 2, treinado em Ladinagem.

Mente Criminosa. Você soma sua Inteligência em Ladinagem e Furtividade. *Pré-requisito:* Int 1.

Mestre Impostor. Uma vez por dia, quando assume um disfarce, você pode gastar 3 PM para se tornar treinado em uma perícia ou receber um poder geral cujos pré-requisitos você cumpra. *Pré-requisitos:* Camaleão, 11º nível de ladino.

Oportunismo. Uma vez por rodada, quando um inimigo adjacente sofre dano de um de seus aliados, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este inimigo. *Pré-requisito:* 6º nível de ladino.

Rolamento Defensivo. Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar este poder, você fica caído. *Pré-requisito:* treinado em Reflexos.

Roubo de Mana. Quando você causa dano com um ataque furtivo, para cada 1d6 de dano de seu ataque furtivo, você recebe 1 PM temporário e a criatura perde 1 ponto de mana (se tiver). Você só pode usar este poder uma vez por cena contra cada criatura. *Pré-requisitos:* Truque Mágico, 7º nível de ladino.

Saqueador de Tumbas. Você recebe +5 em testes de Investigação para encontrar armadilhas e em testes de resistência contra elas. Além disso, gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).

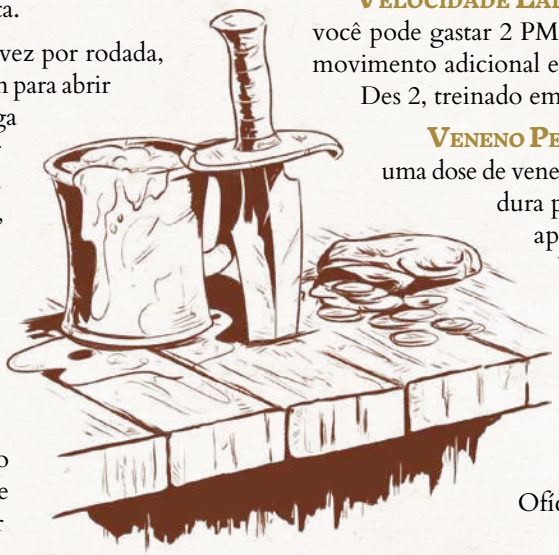
Sombra. Você recebe +2 em Furtividade, não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover no seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para –10. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

Truque Mágico. Você pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Inteligência. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. *Pré-requisito:* Int 1.

Velocidade Ladina. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno. *Pré-requisito:* Des 2, treinado em Iniciativa.

Veneno Persistente. Quando aplica uma dose de veneno a uma arma, este veneno dura por três ataques (em vez de apenas um). *Pré-requisitos:* Veneno Potente, 8º nível de ladino.

Veneno Potente. A CD para resistir aos venenos que você usa aumenta em +5. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).



Mago

O mago é uma figura de poder e mistério, mestre de segredos antigos. Com seus feitiços, pode controlar diversos aspectos da realidade, desde manifestar chamas e relâmpagos até alterar a forma de objetos e criaturas.

Por seu enorme poder, a magia é uma força temida e cobiçada. Aqueles que se arvoram por conhecimento e poder arcano têm um caminho árduo a percorrer, muitas vezes perigoso, quase sempre solitário. Mesmo assim, tornar-se capaz de controlar e moldar o mundo ao seu bel prazer usando as artes místicas ainda é o sonho de muitos, e o destino de poucos. Por isso, magos não são apenas raros entre os reinos, mas também respeitados e temidos. A maioria dos conjuradores ocupa uma posição de destaque na sociedade, agindo como conselheiros para regentes ou sendo eles mesmos figuras de autoridade política.

Muitas são as fontes de poder de um mago, e os meios para acessar a magia seguem tradições obscuras que se ramificaram e se transformaram ao longo das eras. A magia primordial de Utteria, os domínios elementais da magia élfica ancestral, as energias pútridas manipuladas pelas bruxas dos Pântanos Cinzentos e até mesmo os macabros rituais ensinados por demônios antigos — são todos apenas caminhos diferentes para alcançar o mesmo objetivo. Basta saber qual deles o mago está disposto a seguir.

Apesar de suas várias facetas, algumas menos apreciadas que outras, muitos praticantes arcanos consideram a magia uma arte e, assim como fazem os grandes artesãos e guerreiros, procuram discípulos promissores capazes de passar adiante seu conhecimento e tradição. Para eles, estudar e dominar a magia não é diferente de estudar e dominar a espada, independentemente da fonte de seu poder: o aço que criou a lâmina não é responsável pelo sangue que ela derrama.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um mago começa com 8 pontos de vida + Constituição e ganha 2 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 5 PM por nível.

Perícias. Misticismo (Int) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Magias. Você pode lançar magias de sua tradição arcana (veja a seguir) de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Inteligência e você soma sua Inteligência no seu total de PM. Veja o Capítulo 4 para as regras de magia.

Tradição Arcana. A magia é um poder incrível, capaz de realizar coisas com as quais a maioria dos mortais apenas sonha. Entretanto, mesmo este poder é regido por regras, que devem ser seguidas por aqueles que pretendem dominá-lo. Escolha uma tradição entre as descritas a seguir. Sua tradição define sua lista de magias, o preço de sua magia e os segredos arcanos que você pode aprender. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

Poder de Mago. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um poder de mago a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Alta Arcana. No 20º nível, seu domínio das artes arcanas é total. O custo em PM de suas magias de mago é reduzido à metade (após aplicar aprimoramentos e quaisquer outros efeitos que reduzam custo).

Poderes de Mago

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Tabela 1-13: O Mago

Nível	Habilidade de Classe
1º	Magias (1º círculo), tradição arcana
2º	Poder de mago
3º	Poder de mago
4º	Poder de mago
5º	Magias (2º círculo), poder de mago
6º	Poder de mago
7º	Poder de mago
8º	Poder de mago
9º	Magias (3º círculo), poder de mago
10º	Poder de mago
11º	Poder de mago
12º	Poder de mago
13º	Magias (4º círculo), poder de mago
14º	Poder de mago
15º	Poder de mago
16º	Poder de mago
17º	Magias (5º círculo), poder de mago
18º	Poder de mago
19º	Poder de mago
20º	Alta arcana, poder de mago

Conhecimento Mágico. Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

Conhecimento Proibido. Você aprende uma magia de qualquer tradição de qualquer círculo que possa lançar. *Pré-requisito:* treinado em Conhecimento.

Contramágica Aprimorada. Uma vez por rodada, você pode fazer uma contramágica como uma reação (veja a página 132). *Pré-requisito: Dissipar Magia.*

Envolto em Mistério. Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Conhecimento ou Misticismo.

Escudo Mágico. Quando lança uma magia, você recebe um bônus na Defesa igual ao círculo da magia lançada até o início do seu próximo turno.

Familiares Arcanos

Um familiar é uma criatura mágica. Em termos de jogo, é um parceiro especial com o qual você pode se comunicar telepaticamente em alcance longo. Ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de sua espécie pode fazer. Se ele morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia e 100 PP em ingredientes.

- *Borboleta.* A CD dos testes de Vontade para resistir a suas magias aumenta em +1.
- *Cobra.* A CD dos testes de Fortitude para resistir a suas magias aumenta em +1.
- *Coruja.* Quando lança uma magia com alcance de toque, você pode pagar 1 PM para aumentar seu alcance para curto.
- *Corvo.* Quando faz um teste de Misticismo ou Vontade, você pode pagar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.
- *Falcão.* Você não pode ser surpreendido e nunca fica desprevenido.
- *Fuinha.* Você recebe +2 em Iniciativa e Investigação.
- *Gato.* Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade.
- *Lagarto.* A CD dos testes de Reflexos para resistir a suas magias aumenta em +1.
- *Macaco.* Uma vez por rodada, você pode usar seu familiar para sacar ou guardar um item, ou para pegar um item solto Pequeno ou menor (1 espaço ou menos) em alcance curto e que ele consiga alcançar.
- *Morcego.* Você adquire percepção às cegas em alcance curto.
- *Rato.* Você pode usar sua Inteligência em Fortitude, no lugar de Constituição.
- *Sapo.* Você soma sua Inteligência ao seu total de pontos de vida (cumulativo).
- *Tartaruga.* Você recebe +1 na Defesa e deslocamento de natação igual ao seu deslocamento básico.

Familiar. Você possui um animal de estimação mágico. Veja o quadro para detalhes.

Fluxo de Mana. Você pode manter dois efeitos sustentados ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito:* 10º nível de mago.

Fortalecimento Arcano. A CD para resistir a suas magias aumenta em +1. Se você puder lançar magias de 4º círculo, em vez disso ela aumenta em +2. *Pré-requisito:* 5º nível de mago.

Geometria Mística. Quando lança uma magia com efeito em área, você pode excluir uma quantidade de alvos da área afetada igual a sua Inteligência. *Pré-requisito:* treinado em Conhecimento.

Magia Pungente. Quando lança uma magia, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ela.

Mago de Batalha. Quando lança uma magia você soma sua Inteligência na rolagem de dano.

Poder Mágico. Você recebe +1 ponto de mana por nível de mago. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este poder aumentam de acordo.

Raio Arcano. Você pode gastar uma ação padrão para causar 1d8 pontos de dano de essência num alvo em alcance curto. Esse dano aumenta em +1d8 para cada círculo de magia acima do 1º que você puder lançar. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD Int) para reduzir o dano à metade. O raio arcano conta como uma magia para efeitos de habilidades e itens que beneficiem suas magias.

Raio da Tradição. Se o alvo de seu raio arcano falhar no teste de resistência, sofre um efeito adicional, conforme sua tradição. *Abissal:* não pode ser curado por uma rodada. *Elemental:* sofre um dado adicional de dano. *Onírica:* ofuscado por uma rodada. *Erudita:* vulnerável por uma rodada. *Rústica:* lento por uma rodada. *Pré-requisito:* Raio Arcano.

Raio Poderoso. Os dados de dano do seu Raio Arcano aumentam para d12 e o alcance dele aumenta para médio. *Pré-requisito:* Raio Arcano.

Segredo Aprimorado. Você recebe o segredo aprimorado de sua tradição arcana. *Pré-requisito:* 5º nível de mago.

Segredo Superior. Você recebe o segredo superior de sua tradição arcana. *Pré-requisitos:* Segredo Aprimorado, 9º nível de mago.

Tinta do Mago. Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminho. Se tiver ambos, seu custo para criar pergaminhos é reduzido à metade. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (escriba).

Tradições Arcanas

Tradições arcanas representam as diversas formas através das quais um mago pode aprender a controlar a magia. Uma tradição não é um conjunto formal de regras e teorias místicas, tampouco representa uma organização ou ordem. Em vez disso, são um apanhado de técnicas mais ou menos relacionadas, ensinadas de mestre para discípulo, muitas vezes com pequenas diferenças entre seus praticantes. Sua escolha de tradição define sua lista de magias (veja o Capítulo 4) e as características a seguir.

Preço da Magia. Cada tradição impõe um "preço" em troca do poder que fornece. Isso pode ser uma obrigação, um sacrifício ou outra restrição.

Segredos Arcanos. Você recebe o segredo básico de sua tradição automaticamente, e pode aprender os demais com poderes de mago.

Tradição Abissal

Por meio de pactos com demônios e outros entidades sombrias, você recebe conhecimento e poder arcano. Esta é uma tradição temida, tanto por suas capacidades nefastas quanto pelo risco que envolve — as criaturas macabras que lhe dão poder também estão sempre tentando se alimentar de sua essência.

Preço da Magia. Sempre que lançar uma magia usando aprimoramentos, faça um teste de Vontade (CD 15 + o custo em PM da magia). Se falhar, você perde 1 PM por círculo da magia (além do custo dela). Se falhar por 5 ou mais, além disso você fica alquebrado até o fim do dia.

Segredo Básico. Você recebe imunidade a medo e pode gastar 1 PM para gerar uma aura nefasta com 9m de raio a partir de você. Inimigos na aura sofrem –2 em seus testes de resistência. A aura dura até o fim da cena.

Segredo Aprimorado. Você recebe um servo abissal — um diabrete ou outra criatura sombria — enviado por seu patrono. O servo abissal é um parceiro que fornece +2 na Defesa e diminui o custo de suas magias em –1 PM. Além disso, quando sofre dano de um efeito, pode sacrificar seu servo para reduzir esse dano à metade. Um servo destruído pode ser reerguido em um ritual que exige um dia e 100 PP em ingredientes.

Segredo Superior. Você se transforma em uma criatura parcialmente abissal. Você adquire redução de dano 5, visão no escuro (ou aumenta seu alcance em 9m, se já possuir) e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos, de trevas e de veneno.

Tradição Elemental

As energias primordiais do mundo possuem grande potencial destrutivo. Você abraçou uma dessas forças, dedicando-se a controlar e reproduzir seu poder para transformá-lo em uma arma devastadora. Por sua capacidade de evocar tamanha destruição, magos elementais são inimigos temidos e aliados cobiçados em todos os reinos.

Preço da Magia. Escolha um tipo de dano entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você não pode aprender magias que causem dano dos tipos não escolhidos. Por exemplo, se escolheu ácido, não pode aprender magias que causem dano de eletricidade, fogo ou frio (embora ainda possa lançar essas magias de outras formas, como por meio de pergaminhos).

Segredo Básico. Você recebe redução de dano 5 contra o tipo de dano escolhido e a CD para resistir às suas magias que causem dano deste tipo aumenta em +1.

Segredo Aprimorado. Suas magias que causam dano do tipo escolhido custam –1 PM e causam +1 ponto de dano por dado.

Segredo Superior. Você se torna imune a dano do tipo escolhido. Além disso, sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 ou menos PV com uma magia do tipo escolhido, recebe uma quantidade de PM temporários igual ao círculo da magia.

Tradição Erudita

Para você, a magia é uma ciência, regida por fórmulas e regras quantificáveis que podem ser estudadas e dominadas. Ao se debruçar sobre antigos tomos arcanos, você vasculha os segredos desvendados pelos estudiosos que o precederam, domina antigas equações místicas e transforma conhecimento teórico em prática mágica.

Preço da Magia. Você lança magias através de estudo e memorização de fórmulas arcanas. Você só pode lançar magias memorizadas; suas outras magias não podem ser lançadas, mesmo que você tenha pontos de mana para tal. Para memorizar magias, você precisa estudar seu grimório por uma hora. Quando faz isso, escolhe metade das magias que conhece, arredondado para baixo (por exemplo, se conhece 5 magias, escolhe 2). Essas serão suas magias memorizadas. Você pode memorizar magias uma vez por dia. Caso não possa estudar (por não ter tempo, por ter perdido o grimório...), não poderá trocar suas magias memorizadas. Um grimório tem as mesmas estatísticas de um fetiche (veja Tradição Rústica) e pode ser recuperado da mesma forma.

Segredo Básico. Você começa com uma magia adicional (para um total de 4) e, sempre que ganha acesso a um novo círculo de magias, aprende uma magia adicional daquele círculo.

Segredo Aprimorado. Você pode aprender magias copiando os textos de pergaminhos e grimórios de outros magos. Aprender uma magia dessa forma exige um dia de trabalho e 250 PP em matérias-primas por PM necessário para lançar a magia. Assim, aprender uma magia de 3º círculo (6 PM) exige 6 dias de trabalho e o gasto de 1.500 PP.

Segredo Superior. Uma vez por rodada, quando usa uma ação padrão para lançar uma magia, você pode gastar 2 PM para fazer uma conjuração dupla. Isso permite que você lance uma segunda magia de 1º círculo como parte da mesma ação, pagando seu custo em PM como normal.

Tradição Onírica

A cada noite, muitas pessoas entram no mundo dos sonhos... Mas você sabe fazer mais do que apenas visitar essa terra onírica. Seja sozinho, seja com um mestre ou uma entidade, você descobriu como extrair o poder desse lugar mágico, trazê-lo para o mundo desperto e usá-lo de combustível para suas magias. Com esse poder, pode transformar sua vida e a de seus aliados em um verdadeiro sonho — e de seus inimigos, em um pesadelo.

Preço da Magia. Você retira seus poderes do mundo dos sonhos, mas isso tem um preço. Sempre que dormir, precisa pagar esse custo com sua saúde ou com sua essência. A cada noite de descanso, você recupera apenas PV ou PM, a sua escolha.

Segredo Básico. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gerar uma aura onírica com 9m de raio a partir de você e duração sustentada. Dentro da aura, sutis fenômenos mágicos acontecem — insetos falam, flores brilham, pequenos objetos flutuam... — e a CD para resistir a suas magias que exigem um teste de Vontade aumenta em +2.

Segredo Aprimorado. Dentro da aura onírica, suas magias custam –1 PM. Além disso, quando lança uma magia que exige um teste de resistência de Fortitude ou Reflexos dentro da aura, você pode gastar +1 PM para mudar o teste dela para Vontade. Se a magia causar dano, ele muda para psíquico.

Segredo Superior. Sempre que um inimigo falhar em um teste de Vontade contra uma de suas magias dentro da aura onírica, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena.

Tradição Rústica

Longe dos laboratórios arcanos e das cortes opulentas, existe uma forma de magia que se desenvolveu entre as pessoas simples, baseada em uma mistura de crendices, superstições e ritos diários. Tudo que você precisa para executar sua magia são coisas simples, como alguns cogumelos, uma súplica às fadas dos bosques e uma pitada de lágrimas de um sapo.

Preço da Magia. Você depende de um fetiche para lançar suas magias — um amuleto, um saco de ervas, um cristal místico... Seu fetiche pode ser qualquer item que você possua e possa ser empunhado com uma mão (incluindo um esotérico, se você possuir um). Para lançar uma magia, você precisa empunhar o fetiche com uma mão (e gesticular com a outra) ou fazer um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia; se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim). O fetiche tem redução de dano 10 e PV iguais à metade dos seus, independentemente de seu material ou forma. Se for danificado, é totalmente restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se for destruído, você fica atordoado por uma rodada. Caso seu fetiche seja destruído (ou perdido), você pode transformar outro item que possua em um fetiche com uma semana de trabalho e 100 PP.

Segredo Básico. Você pode usar até dois catalisadores diferentes quando lança uma magia.

Segredo Aprimorado. Se você estiver empunhando seu fetiche e sofrer dano que o levaria a 0 PV ou menos, você fica com 1 PV e o foco perde pontos de vida igual ao valor excedente ou até ser destruído (se o foco for destruído, você sofre qualquer dano excedente).

Segredo Superior. Você pode criar poções, como se tivesse o poder geral Preparar Poção (veja a página 93). Se já possuir esse poder, pode criar poções de até 5º círculo.

Nobre

A civilização depende de leis, ordem e liderança. O nobre é esse líder, alguém que recebeu ou conquistou um título e uma posição na sociedade que lhe permitem governar outras pessoas. Sejam justos e benevolentes ou cruéis e tiranos, nobres formam a elite das sociedades civilizadas, símbolos dos melhores — ou piores — valores de suas nações.

Por gerações, nobres foram a classe dominante na maioria dos reinos, acostumados a governar de seus castelos e torres, muitas vezes distantes dos problemas e dificuldades de seus súditos. Porém, durante os anos de terror sob o jugo de Zamir, muitos nobres viram suas terras oprimidas, obrigando-os a sair da proteção de suas fortificações e enfrentar os perigos do mundo usando espada e coragem. Esses nobres, até então muitas vezes conhecidos apenas por nomes e brasões, tornaram-se verdadeiros heróis do povo, liderando seus súditos nas batalhas contra as trevas.

Hoje, muitos nobres mantêm viva a herança de seus antepassados, que lutaram lado a lado com seu povo pela defesa de suas terras e modo de vida. Esses nobres praticam tanto a diplomacia e a política quanto as artes da guerra, preparando-se para atuar como líderes em todos os lugares, de salões da corte a campos de batalha lamacentos. Mais do que conduzir seus seguidores, aprendem a trazer à tona o melhor de cada um, conseguindo por meio de suas palavras transformar camponeses em guerreiros, e guerreiros em campeões.

Embora sua rotina esteja ligada à corte da qual fazem parte, muitos nobres não se contentam em passar seus dias em meio a audiências e bailes. Estes nobres preferem liderar por meio do exemplo, partindo em busca de aventuras e problemas para resolver, enquanto inspiram aqueles ao seu redor e constroem um nome para seu brasão e sua família.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um nobre começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Diplomacia (Car) ou Intimidação (Car), Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Luta (For), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

Proficiências. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Tabela 1-14: O Nobre

Nível	Habilidade de Classe
1º	Autoconfiança, espólio, orgulho
2º	Palavras afiadas (2d6), poder de nobre
3º	Poder de nobre, riqueza
4º	Gritar ordens, poder de nobre
5º	Poder de nobre, presença aristocrática
6º	Palavras afiadas (4d6), poder de nobre
7º	Poder de nobre
8º	Poder de nobre
9º	Poder de nobre
10º	Palavras afiadas (6d6), poder de nobre
11º	Poder de nobre
12º	Poder de nobre
13º	Poder de nobre
14º	Palavras afiadas (8d6), poder de nobre
15º	Poder de nobre
16º	Poder de nobre
17º	Poder de nobre
18º	Palavras afiadas (10d6), poder de nobre
19º	Poder de nobre
20º	Realeza, poder de nobre

Habilidades de Classe

Autoconfiança. Você pode usar seu Carisma em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo somar um atributo na Defesa quando usa armadura pesada).

Espólio. Você recebe um item a sua escolha com preço de até 2.000 PP.

Orgulho. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu Carisma). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

Poder de Nobre. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de nobre a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Palavras Afiadas. No 2º nível, você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para fazer um teste de Diplomacia ou Intimidação oposto ao teste de Vontade de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) em alcance curto. Se vencer, você causa 2d6 pontos de dano psíquico não letal à criatura. Se perder, causa metade deste dano. Se a criatura for reduzida a 0 ou menos PV, em vez de cair inconsciente, ela se rende (se você usou Diplomacia) ou fica apavorada e foge de você da maneira mais eficiente possível (se usou Intimidação). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano (veja a tabela da classe).

Riqueza. No 3º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, patrono ou negócios. Uma vez por aventura, pode fazer um teste de Carisma com um bônus igual ao seu nível de nobre. Você recebe um número de peças de ouro igual ao resultado do teste. Assim, um nobre de 5º nível com Carisma 4 que role 13 no dado recebe 22 PO. O uso desta habilidade é condicionado a sua relação com sua família, patrono ou negócios e a onde você está. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro.

Gritar Ordens. A partir do 4º nível, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu Carisma). Até o início de seu próximo turno, todos os seus aliados em alcance curto recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que você gastou.

Presença Aristocrática. A partir do 5º nível, sempre que uma criatura inteligente tentar machucá-lo (causar dano com um ataque, magia ou habilidade) você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

Realeza. No 20º nível, a CD para resistir a sua Presença Aristocrática aumenta em +5 e uma criatura que falhe no teste de Vontade por 10 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucá-lo que passa a lutar ao seu lado (e seguir suas ordens, se puder entendê-lo) pelo resto da cena. Além disso, uma criatura que seja reduzida a 0 PV por Palavras Afiadas não sofre este dano; em vez disso, passa a lutar ao seu lado pelo resto da cena.

Poderes de Nobre

Armadura Brilhante. Você pode usar seu Carisma na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. *Pré-requisito:* 8º nível de nobre.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Autoridade Feudal. Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que o acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito:* 6º nível de nobre.

Castelão. Você é um administrador competente. Uma vez por turno de domínio, pode calcular o ganho do domínio como se ele fosse um nível maior, receber +5 num teste de domínio ou fazer uma ação construir adicional.

Educação Privilegiada. Você se torna treinado em duas perícias de nobre a sua escolha.

Estrategista. Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PM por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Carisma). No próximo turno do aliado, ele ganha uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* Int 1, treinado em Guerra, 6º nível de nobre.

Favor. Você pode usar sua influência para pedir favores a pessoas poderosas. Isso gasta 5 PM e leva uma hora de conversa e bajulação, ou mais, de acordo com o mestre, e funciona como o uso persuasão de Diplomacia (veja a página 78). Porém, você pode pedir favores ainda mais caros, difíceis ou perigosos — um convite para uma festa particular, uma carona de barco até uma ilha longínqua ou mesmo acesso aos planos militares do reino. Se você falhar, não pode pedir o mesmo favor por pelo menos uma semana.

General. Quando você usa o poder Estrategista, aliados direcionados recebem 1d4 PM temporários. Esses PM duram até o fim do turno do aliado e não podem ser usados em efeitos que concedam PM. *Pré-requisitos:* Estrategista, 12º nível de nobre.

Grito Tirânico. Você pode usar Palavras Afiadas como uma ação completa, em vez de padrão. Se fizer isso, seus dados de dano aumentam para d8 e você atinge todos os inimigos em alcance curto. *Pré-requisito:* 8º nível de nobre.

Inspirar Confiança. Sua presença faz as pessoas darem o melhor de si. Quando um aliado em alcance curto faz um teste, você pode gastar 2 PM para fazer com que ele possa rolar esse teste novamente.

Inspirar Glória. A presença de um nobre motiva as pessoas a realizarem façanhas impressionantes. Você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance curto ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. *Pré-requisitos:* Inspirar Confiança, 8º nível de nobre.

Jogo da Corte. Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Diplomacia, Intuição ou Nobreza.

Liderar pelo Exemplo. Você pode gastar 2 PM para servir de inspiração. Até o início de seu próximo turno, sempre que você passar em um teste de perícia, aliados em alcance curto que fizerem um teste da mesma perícia podem usar o resultado do seu teste em vez de fazer o seu próprio. *Pré-requisito:* 6º nível de nobre.

Língua de Ouro. Você pode gastar uma ação padrão e 6 PM para gerar o efeito da magia *Enfeitiçar* com os aprimoramentos de sugerir ação e afetar todas as criaturas dentro do alcance (CD Car). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas. *Pré-requisitos:* Língua de Prata, 8º nível de nobre.

Língua de Prata. Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para receber um bônus no teste igual a metade do seu nível.

Língua Rápida. A penalidade que você sofre para mudar atitude como uma ação completa e para fazer mentiras muito implausíveis diminui de –10 para –5 (veja as perícias Diplomacia e Enganação).

Presença Majestosa. Sua Presença Aristocrática passa a funcionar contra qualquer criatura com valor de Inteligência (passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem Int). Além disso, você pode usá-la mais de uma vez contra uma mesma criatura na mesma cena. *Pré-requisitos:* 16º nível de nobre.

Título. Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 20 PO por nível de nobre (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte). Se você for um regente, seu título garante ainda mais autoridade sobre sua terra, fornecendo +2 em testes de domínio. *Pré-requisito:* Autoridade Feudal, 10º nível de nobre, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano.

Voz Poderosa. Você recebe +2 em Diplomacia e Intimidação. Suas habilidades de nobre com alcance curto passam para alcance médio.

Soldado

De lutadores de taverna a guardas palacianos, passando por capangas cruéis e arqueiros sagazes, soldados são especialistas em armas, armaduras e estratégias de combate. Treinados no uso dos mais variados equipamentos marciais e nas mais diversas técnicas de luta, são encontrados em todos os recantos de Ghanor e dos reinos, servindo com oficiais militares, guarda-costas, mercenários ou em qualquer outro papel que possa ser desempenhado pela força das armas.

À primeira vista, soldados podem parecer simplórios. Mas isso está longe de ser verdade. Um soldado é o combatente por excelência, fruto de uma preparação intensa e especializado em técnicas letais e nos mais diversos instrumentos de guerra. Seu treinamento exaustivo os prepara para resistir aos rigores das mais sangrentas lutas e para sobrepujar os mais perigosos oponentes.

Existem diversos tipos de soldados. Alguns lutam de forma disciplinada, tendo sido treinados por um mestre de armas no pátio de um castelo. Outros combatem por instinto, tendo aprendido o que sabem em becos escuros e tavernas sujas. Alguns se especializam em armas específicas, enquanto outros lutam com o que estiver à mão. Alguns são verdadeiros encouraçados, trajando armaduras pesadas e empunhando escudos enormes, com os quais resistem aos mais poderosos ataques. Já outros se valem de sua agilidade para manter os inimigos à distância, ou ainda se especializam no uso de arcos, bestas ou outras armas de longo alcance. Soldados são tão variados quanto as formas de matar. Todos, entretanto, têm um ponto em comum: a coragem e o treinamento para perseverar em qualquer campo de batalha.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um soldado começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Luta (For) ou Pontaria (Des), Fortitude (Con), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

Proficiências. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

Ataque Disciplinado. Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Se acertar esse ataque, você recebe +1d6 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o número de dados de dano extras (veja a tabela da classe).

Poder de Soldado. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe um poder de soldado a sua escolha. Veja a lista a seguir.

Estratégia de Defesa. No 3º nível, escolha entre Infantaria Leve ou Tropa de Choque.

• *Infantaria Leve.* Você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 a cada quatro níveis. Você não pode usar esta habilidade se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

• *Tropa de Choque.* Você recebe proficiência com armaduras pesadas. Quando usa armadura pesada, você recebe redução de dano 2. Esta redução de dano aumenta em +2 a cada quatro níveis.

Ataque Extra. A partir do 6º nível, quando usa a ação agredir, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional uma vez por rodada.

Supremacia Marcial. A partir do 10º nível, sempre que você faz um ataque e reduz os pontos de vida de um inimigo a 0 ou menos, você recebe 2 pontos de mana temporários (cumulativos). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no fim da cena.

Mestre da Batalha. No 20º nível, o dano adicional causado por seu Ataque Disciplinado também é multiplicado em caso de acerto crítico. Além disso, quando acerta um ataque disciplinado, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano extra causado por ele.

Tabela 1-15: O Soldado

Nível	Habilidade de Classe
1º	Ataque disciplinado (+1d6)
2º	Poder de soldado
3º	Estratégia de defesa (Def +2/RD 2), poder de soldado
4º	Poder de soldado
5º	Ataque disciplinado (+2d6), poder de soldado
6º	Ataque extra, poder de soldado
7º	Estratégia de defesa (Def +4/RD 4), poder de soldado
8º	Poder de soldado
9º	Ataque disciplinado (+3d6), poder de soldado
10º	Poder de soldado
11º	Estratégia de defesa (Def +6/RD 6), poder de soldado
12º	Poder de soldado
13º	Ataque disciplinado (+4d6), poder de soldado
14º	Poder de soldado
15º	Estratégia de defesa (Def +8/RD 8), poder de soldado
16º	Poder de soldado
17º	Ataque disciplinado (+5d6), poder de soldado
18º	Poder de soldado
19º	Estratégia de defesa (Def +10/RD 10), poder de soldado
20º	Mestre da batalha, poder de soldado

Poderes de Soldado

Ambidestria. Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até seu próximo turno. *Pré-requisito:* Des 2.

Alabardeiro. Quando ataca um inimigo com uma arma alongada, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra um inimigo adjacente ao alvo original, se houver. Você pode atacar este segundo inimigo mesmo que ele esteja fora de seu alcance natural, mas não se ele estiver atrás de cobertura total.

Arqueiro. Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Sab 1.

Ataque Reflexo. Se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover voluntariamente para fora do seu alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo (apenas uma vez por alvo a cada rodada). *Pré-requisito:* Des 1.

Aumento de Atributo. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

Bater e Correr. Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de Defesa.

Destruidor. Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 da rolagem de dano da arma. *Pré-requisito:* For 1.

Disciplina Superior. O dado de dano que você rola por Ataque Disciplinado aumenta para d8. *Pré-requisito:* 5º nível de soldado.

Equipamento Padrão. Se estiver empunhando uma arma com a qual tenha o poder Especialização em Arma, e usando uma armadura com a qual tenha o poder Especialista em Armadura, os benefícios desses dois poderes são dobrados. *Pré-requisitos:* Especialista em Armadura, Especialização em Arma.

Esgrimista. Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Inteligência em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Int 1.

Especialista em Armadura. Escolha uma armadura. Se estiver usando esta armadura, você recebe +1 na Defesa e redução de dano 1. Você pode escolher este poder outras vezes para armaduras diferentes.

Especialização em Arma. Escolha uma arma. Você recebe +2 em rolagens de dano com a arma escolhida. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

Golpe de Raspão. Uma vez por rodada, quando erra um ataque, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa metade do dano que o ataque causaria (ignorando efeitos que se aplicariam caso o ataque acertasse).

Golpe Demolidor. Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 2 PM para ignorar a RD dele.

Golpe Oportunista. Quando usa a ação agredir e acerta um ataque, você pode pagar 1 PM para fazer um ataque desarmado extra contra o mesmo oponente. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Ímpeto. Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

Lutador de Taverna. Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano. Quando faz um ataque desarmado, pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o inimigo deve fazer um teste de Fortitude (CD For). Se ele falhar, fica atordoado por uma rodada. Você só pode usar este poder uma vez por cena contra uma mesma criatura.

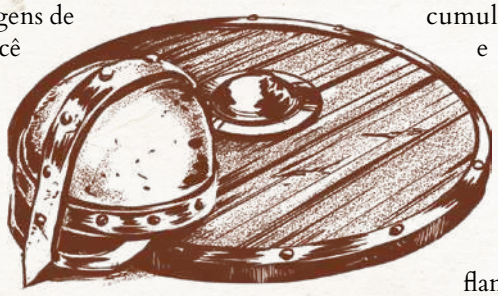
Mestre em Arma. Escolha uma arma. Com esta arma, seu dano aumenta em um passo e você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado. *Pré-requisitos:* Especialização em Arma com a arma escolhida, 12º nível de soldado.

Planejamento Marcial. Uma vez por dia, você pode gastar uma hora e 3 PM para escolher um poder de soldado ou de combate cujos pré-requisitos cumpra. Você recebe os benefícios desse poder até o próximo dia. *Pré-requisitos:* treinado em Guerra, 10º nível de soldado.

Precisão Disciplinada. Quando usa Ataque Disciplinado, você pode gastar 1 PM para aumentar a margem de ameaça do ataque em +2 ou para ignorar 10 pontos de redução de dano.

Solidez. Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

Tornado de Dor. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para desferir uma série de golpes giratórios. Faça um ataque corpo a corpo e compare-o com a Defesa de cada inimigo adjacente. Então faça uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e aplique-a em cada inimigo atingido. *Pré-requisito:* 6º nível de soldado.



Valentão. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

Origens

Sua origem revela o que você fazia antes de ser aventureiro, antes de ganhar seu primeiro nível. Ela serve para detalhar seu personagem, diferenciando-o de outros com a mesma classe.

Escolhendo sua Origem

Você pode escolher uma origem relacionada a sua classe — como um soldado com a origem criança da guerra ou um ladino com a origem rato —, para focar suas características em uma direção. Ou pode fazer o oposto, escolhendo uma origem não relacionada a sua classe para ser mais versátil. Um soldado com a origem rato, por exemplo, ainda será um personagem voltado para o combate, mas com um lado "ladinesco" que outros soldados não possuirão.

As origens apresentadas a seguir são intencionalmente vagas e breves, apenas uma ideia por onde começar. Você pode usar a origem escolhida como está, para jogar rapidamente, ou colori-la com quantos detalhes quiser!

Benefício de Origem

Cada origem fornece um benefício específico, apresentado após a descrição da origem em questão. Se o benefício incluir treinamento em uma perícia na qual você já seja treinado, você recebe um bônus de +2 nessa perícia. Se incluir a escolha de um poder, você precisa cumprir os pré-requisitos do poder escolhido.

Itens de Origem

Você começa com todos os itens descritos na linha "Itens" de sua origem sem pagar por eles.

Acólito

De humildes mosteiros no campo a opulentas igrejas no centro de grandes cidades, os templos de Ghanor e dos Sete Reinos recebem jovens candidatos de todas as origens. Talvez você tenha ouvido o chamado da fé, seguiu a tradição espiritual de sua família ou apenas foi abandonado quando pequeno às portas de uma abadia. Tenha ou não se tornado um sacerdote, suas lembranças são carregadas de orações e outros ensinamentos espirituais.

Benefício. Você é treinado em Religião e recebe +1 ponto de mana por nível. Além disso, consegue hospedagem gratuita em qualquer templo de sua religião, para você e seus aliados.

Itens. Essência de mana, símbolo sagrado.

Ajudante de Curandeiro

Você foi criado como ajudante de um curandeiro — seja um sábio que usava remédios e tratamentos mundanos, seja um clérigo abençoado com o poder da cura milagrosa. Seu tempo ao lado de seu mestre foi bem aproveitado, e você aprendeu a maximizar o efeito de todas as curas que usa, sejam mundanas ou mágicas. Você pode usar seu conhecimento para ajudar inocentes ou mesmo vendê-lo para uma companhia mercenária. De qualquer forma, quando as espadas são sacadas, todos querem tê-lo por perto.

Benefício. Você é treinado em Cura e seus efeitos de cura curam +1 PV por dado. Por exemplo, se usar um bálsamo restaurador, o alvo recupera 2d4+2 PV.

Itens. Bálsamo restaurador x2, maleta de medicamentos.

Ajudante de Mercador

Você foi criado por comerciantes ou mercadores. Talvez sua família possuísse um pequeno estabelecimento comercial, e você tenha crescido entre prateleiras, sacas de grãos e caixas de ferramentas, talvez tenha passado sua infância na boleia de uma carroça, acompanhando um mascate que viajava de vila em vila oferecendo suas mercadorias. Vendo os adultos exercendo esse ofício, encontrando os fregueses mais promissores e procurando as melhores mercadorias, você desenvolveu sua lábia de vendedor. Mais do que isso, aprendeu a lidar com objetos de todos os tipos e, hoje, sabe como manter seu equipamento bem organizado e tirar o máximo proveito dele.

Benefício. Você é treinado em Diplomacia e seu limite de itens vestidos aumenta em +1.

Itens. Burro de carga, mercadorias para vender (10 espaços, preço de venda 100 PP).

Amigo dos Animais

Você sempre se sentiu à vontade com animais. Talvez tenha sido criado em uma fazenda, talvez tenha trabalhado como cavalariço no estábulo de um castelo... Ou talvez simplesmente tenha facilidade em lidar com animais, uma conexão misteriosa cuja fonte você ainda terá que descobrir.

Benefício. Você é treinado em Adestramento.

Itens. Um animal de estimação que o auxilia e o acompanha em suas aventuras. Em termos de jogo, é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre ajudante, fortão, guardião ou perseguidor que não conta em seu limite de parceiros. Veja a página 213 para as regras de parceiros.

Amnésico

Você perdeu a memória. Sabe apenas o próprio nome ou nem isso. Talvez tenha alguns objetos pessoais, mas nenhuma ideia de como os conseguiu — podem ser relíquias de família, presentes de uma pessoa querida ou apenas coisas que pegou de uns viajantes mortos lá atrás. Você não sabe como recebeu seu treinamento; apenas tem uma intuição sobre aquilo que consegue fazer. Seus atuais companheiros são a única família que conhece. Quem sabe, viajando com eles, você descubra algo sobre seu passado.

Benefício. Você é treinado em duas perícias a escolha do mestre. Além disso, uma vez por aventura, pode fazer um teste de Sabedoria (CD 10) para reconhecer pessoas ou lugares familiares, que tenha encontrado antes de perder a memória. Se passar, recebe 1d4 PM temporários e, a critério do mestre, uma informação útil.

Itens. Um item a escolha do mestre de até 100 PP, que pode ser uma pista da sua vida antiga.

Aprendiz de Alquimista

Você serviu a um alquimista, tomando notas, limpando o laboratório, arrumando as ferramentas e vasculhando mercados em busca de ingredientes. A rotina era exaustiva, quando não perigosa, mas lhe deu a chance de aprender um ofício complexo.

Benefício. Você é treinado em Ofício (alquimista) e, quando usa um item alquímico com efeito definido por uma rolagem de dados, rola um dado extra do mesmo tipo. Por exemplo, se usar um fogo alquímico, rola 2d6 pontos de dano.

Itens. Ácido x2, fogo alquímico x2, instrumentos de alquimista.

Aprendiz de Artesão

Você passou sua juventude como aprendiz de um artesão habilidoso, como um ferreiro, alfaiate, ourives ou pedreiro. E mesmo que não tenha seguido os passos de seu mestre, pelo menos aprendeu como praticar seu ofício, uma habilidade que pode se mostrar útil em suas aventuras.

Benefício. Você é treinado em Ofício (um a sua escolha). Além disso, para fabricar um item, precisa pagar apenas um quinto do preço dele em matéria-prima, em vez de um terço. Por exemplo, para fabricar uma armadura completa (preço 3.000 PP), você paga apenas 600 PP, em vez de 1.000 PP.

Itens. Um item que você possa fabricar de até 50 PP, instrumentos de ofício (um a sua escolha).

Aristocrata

Você nasceu na nobreza. Recebeu educação sofisticada em etiqueta, heráldica e outros assuntos da corte, dependendo das tradições de seu reino e da sua linhagem. Mais do que isso, tem acesso a recursos com os quais plebeus apenas sonham.

Benefício. Você é treinado em Nobreza. Quando sobe de nível, recebe 300 PP x o nível para o qual subiu. Por exemplo, quando subir para o 3º nível, recebe 900 PP. O dinheiro é dado por sua família, e o momento exato em que você o recebe é definido pelo mestre, de acordo com o andamento da história. Por exemplo, se você subir de nível no meio de uma masmorra, provavelmente só receberá o dinheiro na próxima vez que voltar à civilização e puder contatar seus parentes.

Itens. Herança de família (um item a sua escolha, normal ou superior de até 1.000 PP), joias no valor de 100 PP, veste da corte.

Artista

Uma grande parte de sua infância e/ou juventude foi passada em contato com a arte. Você pode ter nascido em uma família de artistas, ter sido criado por uma trupe itinerante ou em um circo ou mesmo ter desenvolvido seu talento artístico praticando sozinho. Qualquer que seja a forma como seus dons foram lapidados, eles acabaram influenciando seu destino, deixando uma marca artística em seu espírito.

Benefício. Você é treinado em Atuação e Enganação.

Itens. Estojo de disfarces, instrumento musical.

Tabela 1-16: Origens

Origem	Benefício	Itens
Acólito	Treinado em Religião e +1 PM/nível	Essência de mana, símbolo sagrado
Ajudante de curandeiro	Treinado em Cura, cura +1 PV/dado	Bálsamo restaurador x2, maleta de medicamentos
Ajudante de mercador	Treinado em Diplomacia, limite de itens vestidos aumenta em +1	Burro de carga, mercadorias para vender (10 espaços, preço de venda 100 PP)
Amigo dos animais	Treinado em Adestramento	Animal de estimação parceiro
Amnésico	Treinado em duas perícias a escolha do mestre, chance de lembrar memórias	1 item a escolha do mestre de até 100 PP
Aprendiz de alquimista	Treinado em Ofício (alquimista), quando usa um item alquímico, rola 1 dado extra	Ácido x2, fogo alquímico x2, instrumentos de alquimista
Aprendiz de artesão	Treinado em Ofício (um qualquer), paga 1/5 do preço do item para fabricá-lo	1 item que você possa fabricar de até 50 PP, instrumentos de ofício
Aristocrata	Treinado em Nobreza, quando sobe de nível recebe nível x 300 PP	1 item de até 1.000 PP, joias no valor de 100 PP, veste da corte.
Artista	Treinado em Atuação e Enganação	Estojo de disfarces, instrumento musical
Auxiliar de cozinha	Treinado em Ofício (cozinheiro), bônus dos pratos especiais aumentam em +1	Instrumentos de cozinheiro, 50 PP em ingredientes
Camponês	+3 PM, quando faz um teste, pode gastar 1 PM para receber +1d4	Ferramenta agrícola, rações de viagem x10
Criança da guerra	Treinado em Iniciativa, um poder de combate	Arma marcial com insígnia do exército
Discípulo arcano	Treinado em Misticismo, CD das magias +1	Essência de mana x2
Escravo	Treinado em Fortitude, +3 PV, +1 PV/nível	Algemas, ferramenta pesada
Escudeiro	Treinado em Percepção, +2 na Defesa	Cota de malha ou escudo e elmo pesados
Estudioso	Treinado em Conhecimento, gasta 2 PM para substituir um teste por Conhecimento	Bálsamo restaurador, essência de mana
Grumete	+2 em Acrobacia e Atletismo, sem penalidades por se equilibrar ou escalar	Corda, 2d6 PP
Herdeiro	+3 PV e um poder geral	1 item de até 1.000 PP
Isolado	+3 PM e um poder geral	Equipamento de viagem, rações x5
Mascote da guarda	Treinado em Atletismo, +2 em ataques	Arma marcial com insígnia da guarda
Membro de gangue	Treinado em Intimidação, +1 em rolagens de dano corpo a corpo	Uma arma simples corpo a corpo
Nômade	+2 em Atletismo e Sobrevivência, sem penalidade por terreno difícil	Bordão, equipamento de viagem
Órfão	Treinado em Atletismo, deslocamento +3m	Adaga
Predestinado	+1 em um atributo	Um item de até 100 PP
Rato	Treinado em Furtividade e Ladinagem	Ferramentas de ladrão
Receptáculo	Pode lançar uma magia de 1º círculo	Essência de mana, marca de nascença
Refugiado	Treinado em Vontade, condição de descanso aumenta em uma categoria	Um item de sua terra natal de até 100 PP
Selvagem	Treinado em Sobrevivência, +2 em dano	Uma arma simples
Serviçal	Treinado em Diplomacia e Intuição	Carta de recomendação, 4d6 PO
Trapaceiro	Treinado em Enganação, pode substituir Diplomacia por Enganação	Estojo de disfarces

Auxiliar de Cozinha

Das ricas cozinhas dos palácios às tavernas de beira de estrada, há muita demanda por auxiliares, encarregados das tarefas menos nobres da culinária. Você foi um desses ajudantes, e passou sua juventude descascando legumes, lavando panelas e buscando lenha para o fogo. Entre uma tarefa e outra, quando o fogão estava livre, você experimentava suas próprias receitas, imitando o chefe da cozinha ou inventando com o que estivesse à sua mão. Foi uma infância de muito trabalho, mas entre trabalhar e ouvir sermões de seu mestre, você aprendeu alguns truques da cozinha.

Benefício. Você é treinado em Ofício (cozinheiro) e os pratos especiais que você cozinha têm seu bônus numérico aumentado em +1.

Itens. Instrumentos de cozinheiro, matéria-prima para pratos especiais no valor de 50 PP.

Camponês

Você passou sua infância em uma fazenda, lidando com plantações e animais. Era uma vida idílica, mas por algum motivo você a abandonou. Talvez sua fazenda tenha sido atacada? Talvez você tenha partido por conta própria em busca de aventuras? Seja como for, por fora você pode parecer humilde, mas por dentro tem o coração de um herói.

Benefício. Você recebe +3 pontos de mana. Além disso, quando faz um teste de perícia, pode gastar 1 PM para receber +1d4 nesse teste.

Itens. Uma ferramenta agrícola (mesmas estatísticas de uma lança), rações de viagem x10.

Criança da Guerra

Você cresceu em um ambiente militar, cercado por soldados e histórias de batalhas e escaramuças. Você pode ser o filho de um oficial, carregado por seu pai ou por sua mãe em uma longa campanha militar, ou um bastardo, filho de um soldado ou soldada e de uma das inúmeras pessoas que seguem os exércitos em marcha. Quem quer que tenham sido seus pais, você cresceu entre acampamentos e fortificações, acompanhando o treinamento dos soldados, tanto em tempos de paz quanto de guerra. Vivendo em meio a militares, você aprendeu técnicas de combate, e se acostumou a estar sempre pronto para a ação.

Benefício. Você é treinado em Iniciativa e recebe um poder de combate a sua escolha.

Itens. Uma arma marcial com uma insígnia do exército ao qual você pertencia.

Discípulo Arcano

Você passou sua juventude praticando as artes arcanas. Talvez tenha sido aprendiz de um eremita ou de uma bruxa, embrenhando-se na mata para encontrar seu mestre longe dos olhares preconceituosos das outras pessoas. Talvez tenha sido aluno de uma ordem de magos, onde recebeu treinamento formal. Seja como for, seu tempo como discípulo lhe forneceu uma compreensão profunda das artes arcanas.

Benefício. Você é treinado em Misticismo e a CD para resistir a suas magias arcanas aumenta em +1.

Itens. Essência de mana x2.

Escravo

Mesmo passadas décadas da queda de Zamir, a escravidão ainda assola os reinos. De operários forçados a trabalhar em minas sob o olhar de capatazes cruéis a servos cativos em cortes distantes, passando por vítimas capturadas nos portos e forçadas a tripular navios piratas, muitas pessoas ainda são privadas de sua liberdade. Você pode ter nascido escravo, ser membro de um povo derrotado na guerra ou ter sido capturado em alguma rua escura para depois despertar na jaula em algum mercado clandestino. Seja como for, passou por provações horríveis, mas que o tornaram mais resoluto e resistente.

Benefício. Você é treinado em Fortitude. Além disso, recebe +3 pontos de vida no 1º nível e +1 PV por nível seguinte.

Itens. Algemas, uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça).

Escudeiro

Você serviu como ajudante de um cavaleiro ou nobre. Durante este tempo, entre tarefas mundanas como montar acampamentos, limpar armaduras e cuidar de montarias, você presenciou atos de coragem e nobreza — ou, talvez, de covardia e vergonha — de seu senhor. De qualquer forma, a experiência adquirida auxiliando-o e até mesmo cuidando de sua retaguarda em batalhas o deixou mais preparado para suas próprias aventuras.

Benefício. Você é treinado em Percepção e recebe +2 na Defesa.

Itens. Cota de malha ou escudo pesado e elmo pesado (equipamentos antigos de seu antigo senhor, que ele deixou para você).

Estudioso

Você passou sua infância entre livros, mapas e quadros negros. Você pode ser um órfão criado num mosteiro ou filho de burgueses que contrataram tutores para que você recebesse uma educação formal. Seja como for, estudou tópicos diversos, da engenharia dos anões à política dos Sete Reinos, das táticas militares da Ordem de São Theodric aos enigmas cósmicos do Devorador. Agora, já adulto, você tem a chance de colocar em prática tudo que aprendeu.

Benefício. Você é treinado em Conhecimento e, uma vez por cena, pode gastar 2 PM para substituir um teste de perícia por um teste de Conhecimento.

Itens. Bálsamo restaurador, essência de mana.

Grumete

Você foi aprendiz de marujo em uma embarcação, como um barco pesqueiro, uma galé pirata, um galeão explorador ou uma balsa de carga. Entre as horas que passou descascando batatas, limpando o convés e costurando velas, você andou em meio aos mastros e cordames, o que o deixou mais preparado para as façanhas de um aventureiro.

Benefícios. Você recebe +2 em Acrobacia e Atletismo. Quando está se equilibrando ou escalando, você não fica desprevenido e seu deslocamento não é reduzido à metade.

Itens. Corda, 2d6 PP (economizados em seu tempo embarcado).

Herdeiro

Você pertence a uma linhagem tradicional de aventureiros, mercadores, assassinos, alquimistas ou outra atividade — tão tradicional que, de você, não se espera outra coisa que não seguir o negócio da família. Seus pais podem ser membros de uma prestigiosa ordem de cavalaria ou trabalhadores humildes, mas que se orgulham de um ofício transmitido de pai para filho há várias gerações.

Benefício. Você recebe +3 PV e um poder geral a sua escolha, representando a atividade tradicional de sua família.

Itens. Herança de família (um item a sua escolha, normal ou superior de até 1.000 PP); enquanto estiver com ele, você pode ser reconhecido por sua descendência, o que pode ser bom... ou não!

Isolado

Você cresceu afastado da sociedade. Talvez quem o criou estivesse sendo procurado por um crime ou fugindo de um inimigo, talvez você fosse o motivo deste isolamento — uma criança procurada por indivíduos poderosos que precisou ser criada em segredo. Ou, ainda, perdeu-se dos pais em uma região remota, sendo criado por um eremita ou mesmo por animais ou espíritos. Qualquer que seja o motivo, você teve uma infância reclusa, mas aprendeu coisas que poucos de sua idade sabem.

Benefício. Você recebe +3 PM e um poder geral a sua escolha, representando um aprendizado exótico que teve em sua criação reclusa.

Itens. Equipamento de viagem, rações de viagem x5.

Mascote da Guarda

Você foi criado por guardas de um castelo ou pela milícia de uma cidade. Talvez seja descendente de um capitão da guarda, talvez tenha sido abandonado quando criança em uma torre ou guarnição. Seja como for, cresceu ouvindo histórias sobre a rotina da guarda, e assim que teve idade suficiente, aprendeu como se defender e manter seus sentidos afiados. Os tempos de histórias da guarda à mesa de jantar podem ter ficado para trás, mas as lições que elas continham o acompanham até hoje.

Benefício. Você é treinado em Atletismo e recebe +2 em testes de ataque.

Itens. Arma marcial com a insígnia da guarda.

Membro de Gangue

Você cresceu em um ambiente de crime e brutalidade. Talvez tenha fugido de casa, talvez seja de uma família desvalida que precisou recorrer ao crime para ter o que comer. Mas enquanto outras crianças na sua situação usavam de furtividade para cometer furtos, você entrou em uma gangue onde aprendeu a língua da violência. Sua infância foi difícil e você teve sua cota de brigas e surras. Porém, aprendeu lições importantes: a se impor sobre os outros e que, quando as armas são sacadas, é melhor agir primeiro e perguntar depois.

Benefício. Você é treinado em Intimidação e recebe uma ação padrão extra no seu primeiro turno de cada cena de ação.

Itens. Uma arma simples corpo a corpo.

Nômade

Até onde se lembra, você nunca pertenceu a um só lugar. Sua família viajava constantemente, como parte de alguma grande caravana comercial, peregrinação religiosa ou algum povo primitivo que nunca praticou agricultura. Ou talvez seu povo tenha sido expulso de sua terra por bandidos ou por um desastre natural, sendo forçado a percorrer os campos e estradas em busca de um novo lar nunca encontrado. Qualquer que seja o motivo, você cresceu com os pés na estrada, nunca fincando raízes ou se estabelecendo por muito tempo no mesmo lugar.

Benefício. Você recebe +2 em Atletismo e Sobrevivência e não sofre penalidade em deslocamento por terreno difícil natural.

Itens. Bordão, equipamento de viagem.

Órfão

Você era uma criança de rua. Seus pais foram mortos ou você fugiu de casa para evitar maus tratos. Sem muitas escolhas, aprendeu cedo a sobreviver em grandes cidades, pedindo esmolas, furtando bolsas ou fazendo pequenas tarefas. Em sua rotina, aprendeu a subir muros e a correr da guarda. Porém, em algum momento decidiu que queria mais da vida e partiu em busca de um destino melhor. Você pode não ter uma armadura brilhante ou mantos luxuosos, mas sabe se virar nas ruas melhor que ninguém.

Benefício. Você é treinado em Atletismo e recebe +3m em seu deslocamento.

Itens. Adaga.

Predestinado

Seu destino estava traçado antes mesmo de você nascer. Você pode ser o escolhido mencionado em uma profecia ou pode ter nascido com uma marca, fruto de eventos que ocorreram com algum antepassado. Ou talvez seja tudo mentira e seu futuro predito não passe de loucura ou trapaça daqueles que o criaram. Verdade ou não, sua infância foi determinada por uma profecia que influenciou a forma como você foi criado. Você não sabe o que seu futuro realmente lhe reserva, mas sabe que ele definiu seu passado.

Benefícios. Você recebe +1 em atributo a sua escolha.

Itens. Um item qualquer de até 100 PP e uma tatuagem ou objeto pequeno, como um lenço, anel ou chave, relacionado ao seu destino predito.

Rato

Nas grandes cidades, é comum que criminosos recrutem crianças ou adolescentes. Você foi um desses "ratos", um jovem ladrão, ensinado desde cedo a furtar bolsas, ajudar em pequenos golpes, rastejar por espaços por onde um adulto não passaria... Todo tipo de ação que ajudasse as atividades criminosas do seu bando. Seu tempo como criminoso ensinou a você algumas habilidades úteis para a vida de aventuras, mas também lhe mostrou o lado mais sombrio dos becos e ruelas dos Sete Reinos.

Benefício. Você é treinado em Furtividade e Ladinagem.

Itens. Ferramentas de ladrão.

Receptáculo

Anjos, demônios, dragões e espíritos. O mundo está repleto de seres sobrenaturais que, por meio de bênçãos, heranças ou maldições, podem conceder uma fração de seu poder aos mortais. Você é um desses mortais, e recebeu de uma dessas criaturas uma fagulha de magia. Embora útil, esse poder é uma marca de sua ligação com forças místicas, e pode tanto instigar preconceito quanto atrair atenção indesejada.

Benefício. Você pode lançar uma magia de 1º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para essa magia é Carisma.

Item. Essência de mana, uma marca de nascença ou tatuagem que indica sua relação com a fonte de sua magia.

Refugiado

Neste mundo assolado por guerras e tragédias, você sobreviveu a uma delas. Talvez sua vila tenha sido massacrada por hobgoblins, talvez uma horda de mortos-vivos ou uma praga mortal o tenham forçado a abandonar seu lar. Trauma e privações talvez tenham tornado você amargo, sombrio, embrutecido... Mas também um sobrevivente tenaz, acostumado a uma vida perigosa.

Benefício. Você é treinado em Vontade e sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pela situação (normal em condições ruins, confortável em condições normais e luxuosa em condições confortáveis ou melhores).

Itens. Um item a sua escolha de até 100 PP, originário de sua terra natal.

Selvagem

Você nasceu em uma tribo primitiva e inculta, tendo sido criado numa rotina de violência, saques e conflitos. De qualquer maneira, aprendeu a sobreviver nos ermos e a usar sua força bruta de forma eficaz, conseguindo viajar por terras selvagens e enfrentar seus muitos perigos sem medo. Será que você ainda teme a civilização, assustando-se com uma simples fogueira? Ou já aprendeu algumas coisas desde que chegou à civilização?

Benefício. Você é treinado em Sobrevivência e recebe +2 em rolagens de dano corpo a corpo.

Itens. Uma arma simples.

Serviçal

Você passou sua infância ou juventude trabalhando como servo em um castelo ou na mansão de um rico mercador. Talvez venha de uma família de criados, talvez tenha conseguido um emprego em busca de uma vida melhor. Talvez seus mestres fossem dignos e honrados ou carrascos que abusavam daqueles abaixo deles. Seja como for, sua rotina de trabalho em um ambiente refinado o tornou uma pessoa educada e atenta a sutilezas.

Benefício. Você é treinado em Diplomacia e Intuição.

Itens. Carta de recomendação de seu antigo mestre (equivalente a uma veste da corte), 4d6 PP (seu último salário).

Trapaceiro

Desde jovem, você aprendeu a usar sua lábia para conseguir o que queria e se livrar de encrencas. Talvez tenha sido criado por um charlatão profissional, auxiliando-o em seus golpes e aprendendo o "ofício" no caminho. Ou tenha sido uma criança franzina, que precisou compensar a falta de força com a velocidade de suas palavras. Ou então foi criado em uma corte ou outro ambiente de palavras ambíguas, aprendendo a sutil arte da manipulação. Seja como forma de sustento, um meio de escapar de perigos ou apenas uma forma de atender seus próprios caprichos, você transformou suas palavras em uma ferramenta eficiente e poderosa.

Benefícios. Você é treinado em Enganação, e pode substituir testes de Diplomacia por testes de Enganação.

Itens. Estojo de disfarces.

Toques Finais

Características Derivadas

Suas características derivadas são **pontos de vida** e **pontos de mana**, **ataques** e **Defesa**, **tamanho** e **deslocamento**. São chamadas assim por serem definidas por outros elementos de seu personagem, e são as últimas características mecânicas (ou seja, com efeito em regras) de sua ficha.

Pontos de Vida • PV

Pontos de vida medem seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será "apenas um arranhão" para um bárbaro embrutecido ou um ladino esquivo. Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e sangrando (veja mais sobre isso na página 192).

Seus pontos de vida são definidos pela sua classe e sua Constituição.

Pontos de Mana • PM

Pontos de mana medem sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar. Você não sofre penalidades por ficar com 0 PM, mas não pode ativar habilidades com custo em PM.

Seus pontos de mana são definidos pela sua classe. Algumas classes possuem habilidades que permitem que você some um atributo nos PM.

Recuperando PV e PM

Com uma noite de descanso (pelo menos oito horas de sono), você recupera PV e PM de acordo com seu nível e condições de descanso.

Ruim. Recuperação igual à metade do nível. Dormir ao relento, sem um saco de dormir e um acampamento, constitui condição ruim (veja Sobrevivência, na página 83).

Normal. Recuperação igual ao nível. Dormir em uma estalagem comum constitui condição normal (veja Hospedagem, na página 120.)

Confortável. Recuperação igual ao dobro do nível.

Luxuosa. Recuperação igual ao triplo do nível.

Por exemplo, Randar, humano caçador de 5º nível, recupera 5 PV e 5 PM com uma noite de sono numa estalagem. Mas, como vive com o pé na estrada, dormindo ao relento, se acostumou a recuperar apenas 2 PV e 2 PM por noite.

Certas habilidades, magias e itens também recuperam PV e PM. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida ou mana do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

Pontos Temporários. Certos efeitos fornecem PV ou PM temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim do dia.

Ataques

Anote as estatísticas de cada arma que possuir no campo "Ataques" de sua ficha. *Teste de ataque* é seu bônus de Luta (para ataques corpo a corpo) ou Pontaria (para ataques à distância), mais quaisquer outros modificadores que você possua com essa arma (poder Foco em Arma, melhoria afiada etc.). As demais estatísticas — *dano*, *crítico*, *alcance* e *tipo* — são definidas pela arma (veja o **Capítulo 3**).

Você pode usar as linhas para anotar ataques com modificadores já calculados. Por exemplo, se possuir Ataque Poderoso (veja a página 85) pode usar uma linha para anotar um ataque com os modificadores desse poder (–2 no ataque, +5 no dano) já aplicados, para não precisar calcular na hora e acelerar o jogo.

Defesa

A Defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. **Sua Defesa é igual a 10 + sua Destreza + seu bônus de armadura e escudo.**

Quando você ataca um inimigo, a CD do seu teste de ataque é igual à Defesa dele (veja mais sobre isso no Capítulo 5: Jogando).

Tamanho

O tamanho de uma criatura é classificado em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. Por padrão, seu tamanho é Médio, mas sua raça pode alterar isso. Criaturas Médias não recebem modificadores por tamanho. Criaturas menores recebem bônus em Furtividade e penalidade em manobras de combate. Para criaturas maiores, esses bônus e penalidades são invertidos.

Criaturas Minúsculas usam armas reduzidas, que causam um passo a menos de dano (veja a página 99). Criaturas Grandes e Enormes usam armas aumentadas, que causam um passo a mais de dano, e criaturas Colossais usam armas gigantes, que causam dois passos a mais de dano. Uma criatura pode usar uma arma feita para até uma categoria de tamanho maior ou menor que a dela, mas sofre –5 nos testes de ataque e a arma ocupa um espaço a mais ou a menos, respectivamente (mínimo meio espaço).

Deslocamento

Sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros (6 quadrados no mapa), mas algumas habilidades podem mudar esse valor.

Descrição

Até aqui, você definiu as características mecânicas de sua ficha — mas um bom personagem é mais do que números! Agora, vamos trabalhar na descrição de seu herói, definindo seu nome, idade, aparência, personalidade, histórico e objetivos. Essas características não possuem efeito em regras, mas deixam o jogo mais envolvente e divertido.

Para cada característica, fornecemos algumas dicas, mas fique à vontade para decidi-las como achar melhor. Você pode inventar algo ou se basear em um personagem existente — o objetivo não é ser especialmente criativa, mas ter um herói com o qual você queira jogar! Também não se preocupe em detalhar demais. Conforme for jogando e conhecendo seu personagem, você poderá desenvolvê-lo melhor.

Nome

Decida o nome de seu personagem. Dê preferência para nomes com um tom fantástico, que combinem com o mundo de Ghanor. Porém, evite nomes famosos (Conan, Daenerys, Geralt...), bobos ("Bob, o Bárbaro") ou difíceis de pronunciar. Se preferir, escolha um nome do quadro da página 73.

Idade

Heróis iniciantes normalmente são jovens, mas há exceções. Determine a idade de seu personagem ou role 1d6+15 para gerar uma idade entre 16 a 21 anos.

Tabela 1-17: Tamanho de Criaturas

Categoria de Tamanho	Altura Aproximada	Exemplos	Espaço Ocupado/ Alcance Natural*	Modificador de Furtividade/Manobras
Minúsculo	Menos de 50cm	Falcão, rato	1,5m	+5/–5
Pequeno	50cm a 1,4m	Cão, goblin	1,5m	+2/–2
Médio	1,5m a 2,4m	Humano, elfo	1,5m	0
Grande	2,5m a 4,9m	Cavalo, gigante	3m	–2/+2
Enorme	5m a 19,9m	Ente, hidra	4,5m	–5/+5
Colossal	A partir de 20m	Dragão, kraken	9m	–10/+10

*Espaço que a criatura ocupa e alcance dos ataques corpo a corpo dela. "3m", por exemplo, significa que a criatura ocupa 3m x 3m (2x2 quadrados num mapa) e que seus ataques corpo a corpo alcançam alvos a 3m de distância (2 quadrados num mapa).

Aparência

Defina a aparência física do seu personagem. Você pode fazer isso listando traços físicos, como altura, peso e cor de pele, mas isso não é muito evocativo. Uma opção melhor é pensar em uma frase que o descreva a partir de seus traços marcantes.

Imagine um personagem chamado Darrok, um humano soldado. Ele pode ser descrito assim: *"Darrok tinha 1,85 metro de altura e 75 quilos, com cabelos e olhos escuros"*. Ou assim: *"Alto, magro e de olhar frio, Darrok parecia a espada que portava: reto, esguio e letal"*. Enquanto a primeira opção é genérica, a segunda fornece uma visão instigante e memorável.

Para fazer esse tipo de descrição, comece visualizando seu personagem em sua mente. O que se destaca nele? Qual a primeira coisa que alguém perceberia ao vê-lo? Pode ser um traço físico, como braços musculosos ou cabelos compridos, ou comportamental, como expressão, postura ou trejeitos. Concentre-se nisso e ignore o resto.

Se precisar de ajuda para construir essa imagem mental, pense na sua raça, atributos e classe. A raça fornece a base da sua aparência, enquanto os atributos podem indicar o que mais se destaca em você — um herói com Força elevada pode ser musculoso, enquanto um com Sabedoria alta pode ter um olhar atento. Por fim, a classe pode determinar sua postura, além de vestuário e equipamento.

Um bom truque para criar descrições interessantes é usar metáforas. Uma bárbara com "braços grossos como toras de madeira" é mais imponente do que uma bárbara "muito forte", assim como um bardo com "cabelos dourados como o trigo" é mais atraente que um bardo com "cabelos loiros".

Personalidade

Após determinar como seu personagem é por fora, é hora de decidir como ele é por dentro. Algumas pessoas gostam de jogar com aventureiros que pensam e agem como elas mesmas. Não há nada de errado com isso, mas também é divertido criar uma personalidade diferente da sua para o seu personagem, e se esforçar ao longo do jogo para agir como ele agiria, e não você.

Um jeito simples de elaborar uma personalidade é pensar em três traços marcantes. Faça com que um deles seja oposto ou tenha algum conflito com os outros dois. Por exemplo, Darrok, o soldado, pode ser frio e ambicioso, mas gostar de crianças.

Novamente, você pode se basear em sua raça, atributos e classe. Cada raça possui traços de personalidade mais comuns, a partir dos quais você pode desenvolver a sua própria. Provavelmente alguém pertencente a uma determinada classe terá personalidade compatível — difícil imaginar um mago que odeia livros ou um bárbaro que só se sente à vontade em grande metrópoles. Da mesma forma, atributos também influenciam: Carisma alto pode indicar alguém expansivo ou falante, enquanto Sabedoria baixa talvez signifique um personagem impaciente ou esquentado.

Existem dois pilares fundamentais para construir a personalidade de seu herói: ela deve ser divertida para você e para os outros. O primeiro pilar é bem óbvio — se você não gostar da personalidade do personagem, interpretá-lo será cansativo e irritante. Você não precisa *concordar* com o personagem, apenas precisa estar à vontade para jogar com ele. O segundo pilar é um pouco mais sutil. Talvez você ache divertidíssimo jogar com um bardo que passa o tempo inteiro contando piadas sem graça ou com um soldado amargurado que odeia tudo e todos... Mas os outros jogadores podem não gostar disso. Evite personalidades antagônicas, extremas demais ou que não funcionem em grupo. Se você se pegar dizendo "Esta ação prejudica o grupo, mas é o que o meu personagem faria", talvez seja melhor trocar de personagem ou de personalidade... Para um que *não* faria isso.

Por fim, um tipo de personalidade que quase nunca funciona é o "personagem-piada". Seu personagem pode ter toques de humor, mas alguém que *seja* uma piada vai se tornar cansativo. Exemplos disso são o personagem que é uma versão de uma celebridade do mundo real, aquele que só faz ações absurdas (digamos, "cavalgar" um cavalo de brinquedo e lutar com uma banana) e aquele que só faz uma ação (por exemplo, atacar todos os humanos que aparecem).

Histórico

Pense na sua vida até aqui. Sua origem é o ponto de partida, mas você pode detalhar mais. Pense na sua infância e na sua relação com a sua família (ou quem quer que o tenha criado), em por que você decidiu ser um aventureiro e em pelo menos um evento bom e um evento ruim em seu passado. Ter um pouco de "bagagem" irá ajudá-lo na interpretação.

Não exagere nos detalhes ou será difícil mostrar tudo na mesa de jogo (isto é, sem atrapalhar o andamento da aventura). Também não se preocupe em falar sobre seu histórico a todo instante. Espere o momento certo, quando algo relevante acontecer ou quando alguém perguntar. Nada mais estranho que um personagem discursando sobre sua vida o tempo todo!

O ponto mais importante do histórico é ter em mente que ele está no passado — e o jogo está no futuro. Assim, o histórico deve ser sempre menos grandioso do que a vida que seu personagem está prestes a viver. Feitos épicos como matar um dragão, salvar o reino ou descobrir um grande mistério não devem fazer parte de seu histórico. Aventureiros iniciantes costumam ter conquistas modestas, como salvar a própria família ou matar um lobo. E se você ainda não tiver nenhuma façanha, mas seu histórico for algo que aconteceu com você (digamos, sua vila foi massacrada por hobgoblins), seu futuro será ainda mais emocionante.

Lembre-se que seu histórico não concede nenhum benefício em regras. Você não pode criar um histórico dizendo que achou um baú do tesouro e começar com mais dinheiro. Também não pode decidir que é o herdeiro perdido de Ruff Ghanor e tentar mandar nos demais personagens. Se quiser algum benefício assim, escolha uma origem condizente.

Evite a todo custo históricos que digam que você é "o escolhido", "o herói profetizado" ou coisa do gênero. Além de ser algo inviável em RPG (pois ninguém conhece o futuro da campanha), dificilmente vai ser divertido para o resto do grupo.

Objetivo

Por fim, pense no que você busca. Seu objetivo pode estar ligado ao seu histórico: se sua família foi morta por um vilão, você pode estar em busca de vingança. Seu objetivo deve justificar ser um aventureiro e guiar suas escolhas e ações.

Antes de definir um objetivo, converse com o mestre. Tornar-se o maior cavaleiro de Ghanor pode ser um excelente objetivo... Mas não vai se encaixar em uma campanha passada nos mares de Zibrene. Também tenha em mente que ter um objetivo não é garantia de atingi-lo. Talvez seu personagem morra antes de alcançar o que deseja, talvez a história da campanha o leve para outro rumo ou talvez você pense num objetivo melhor após algumas aventuras.

Junto com sua personalidade e seu histórico, seu objetivo serve como guia para interpretação. Por isso os melhores objetivos são aqueles que se encaixam com os desejos do resto do grupo. E os melhores objetivos entre esses são aqueles que exigem a *ajuda* do grupo! O objetivo de seu personagem é se tornar o maior espadachim de Zibrene? É um ótimo objetivo, mas só diz respeito a você. Contudo se você quiser se tornar um capitão pirata, precisará de uma tripulação e de pessoas que o ajudem a fazer contatos, escapar da marinha, localizar tesouros...

Exemplos de Nomes

A seguir estão exemplos de nomes apropriados para o mundo de Ghanor, separados por raça.

Humanos

Artus, Blanche, Cenrik, Charlisa, Clem, Cori, Cynenn, Denissa, Dennet, Desmond, Dirk, Dunstan, Edith, Edwin, Evon, Fran, Godric, Hild, Jenna, Jesper, Kliara, Kanvisdalkin, Klaude, Kloe, Laine, Lash, Leostan, Lori, Lucee, Lucian, Lutec, Luther, Madilyn, Malree, Mariet, Mildred, Misha, Nico, Odessa, Osbert, Oswin, Reiner, Ric, Sig, Trisha, Ulric, Vitus, Vonne, Wynnstan, Zoe.

Anões

Atha, Beldur, Beredelor, Beremor, Branmir, Boral, Dairam, Demar, Falinda, Garinar, Garvaris, Geragar, Ghim, Goridrin, Gossin, Hulin, Hulthur, Janaca, Javan, Jerrin, Kalahan, Karav, Katan, Kenna, Krothogrihm, Mara, Melinda, Renthur, Rulen, Temugor, Tordar, Vargar, Veron, Voltag.

Elfos

Algarion, Bastor, Beremes, Delenesse, Delior, Derfel, Dregor, Eldril, Elhael, Eluchanar, Filvendor, Haustur, Kymil, Lestane, Mormerile, Neithor, Neraka, Gabrelene, Olera, Olica, Rathian, Riros, Rothruin, Sabrelini, Selesse, Sogor, Solchion, Sunniva, Tarathiel, Telendil.

Gigantes

Badda, Bertina, Burga, Chazz, Ebba, Fina, Gabo, Garr, Gena, Gisse, Ilserr, Joli, Jule, Jutta, Jurgen, Leah, Keefer, Klorr, Kolos, Lotte, Manon, Nolde, Noli, Oto, Udo, Ren, Uwwe, Volkerr, Vern, Vi, Wassa, Wulf.

Hobgoblins

Arm-Koss, Ekk-Mauril, Fleu-Rett, Gas-Thann, Gis-Riss, Jul-Tarr, Kond-Ratt, Lors-Tonn, Lou-Farr, Mad-Lenn, Nov-Bert, Reg-Octav, Shelli-Brass, Sim-Tran, Sir-Zadd, Vel-Tenan.

Meio-elfos

Meio-elfos costumam receber nomes de humanos ou elfos. Na idade adulta, alguns escolhem nomes compostos, como Mildred Selesse ou Vitus Solchion.

Aberrantes

Aberrantes sortudos costumam receber nomes das culturas locais quando são criados pelos pais. Os azarados recebem apelidos daqueles que os rejeitam, como Asco, Cabeça, Casto, Dentinho, Fortão, Manchado, Sinistro, Tenebrosa ou Zoio.

Capítulo 2

Perícias & Poderes

Perícias e poderes gerais são características que todos os personagens possuem, a despeito de sua raça, classe e origem.

Perícias

Perícias são habilidades mundanas, usadas para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Sua classe e origem fornecem um número de *perícias treinadas*, ou seja, nas quais é mais competente. Você também recebe um número de perícias treinadas a sua escolha igual a sua Inteligência (essas perícias não precisam pertencer à lista de sua classe).

Você pode ganhar novas perícias treinadas com o poder Treinamento em Perícia (veja a página 92) ou aumentando sua Inteligência (exceto aumentos temporários).

Bônus de Perícia

Cada perícia possui um valor que mede sua competência com a perícia em questão. O bônus é usado quando você faz um teste de perícia (veja a página 178).

Seu bônus em cada perícia é igual à metade do seu nível (arredondado para baixo) + seu *atributo-chave* na perícia (indicado após o nome dela). Se for treinado na perícia, recebe um bônus de +2. Esse bônus aumenta para +4 no 7º nível e para +6 no 15º nível.

Bônus de Perícia = Metade do Nível + Atributo-chave + Bônus de Treinamento*

**+2 do 1º ao 6º nível, +4 do 7º ao 14º nível e +6 do 15º nível em diante; apenas se for treinado*

Por exemplo, um personagem de 3º nível com Força 4 terá um bônus de +5 nas perícias baseadas em Força (Atletismo e Luta). Se for treinado numa dessas perícias, seu bônus nela será +7 (+1 da metade do nível, +4 de Força, +2 do treinamento).

Testes sem Treinamento

Algumas perícias só podem ser usadas se você for treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Misticismo, não saberá identificar uma magia, independentemente de seu nível ou Inteligência. Quando a palavra "treinada" aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela.

Penalidade de Armadura

Algumas perícias exigem liberdade de movimento. Quando a palavra "armadura" aparece após o nome da perícia, você sofrerá uma penalidade nos testes dela se estiver usando armadura ou escudo. Veja o **Capítulo 3: Equipamento** para detalhes.

Tabela 2-1: Perícias

Perícia	Atributo	Treinada	Armadura
Acrobacia	Des	–	sim
Adestramento	Car	sim	–
Atletismo	For	–	–
Atuação	Car	–	–
Cavalgar	Des	–	–
Conhecimento	Int	sim	–
Cura	Sab	–	–
Diplomacia	Car	–	–
Enganação	Car	–	–
Fortitude	Con	–	–
Furtividade	Des	–	sim
Guerra	Int	sim	–
Iniciativa	Des	–	–
Intimidação	Car	–	–
Intuição	Sab	–	–
Investigação	Int	–	–
Ladinagem	Des	sim	sim
Luta	For	–	–
Misticismo	Int	sim	–
Nobreza	Int	sim	–
Ofício	Int	sim	–
Percepção	Sab	–	–
Pontaria	Des	–	–
Reflexos	Des	–	–
Religião	Sab	sim	–
Sobrevivência	Sab	–	–
Vontade	Sab	–	–

Lista de Perícias

Acrobacia — Des • Armadura

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

Amortecer Queda (CD 15, Apenas Treinado). Quando cai, você pode gastar uma reação e fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

Equilíbrio. Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, cai. A CD é 10 para piso escorregadio, 15 para uma superfície estreita (como o topo de um muro) e 20 para uma superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer –5 no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está se equilibrando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Acrobacia; se falhar, cai.

Escapar. Você pode escapar de amarras. A dificuldade varia: cordas (CD igual ao resultado do teste de Destreza de quem o amarrou +10), redes (CD 20), algemas (CD 30). Este uso gasta uma ação completa.

Levantar-se Rapidamente (CD 20, Apenas Treinado). Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia para ficar de pé. Você precisa ter uma ação de movimento disponível. Se passar no teste, se levanta como uma ação livre. Se falhar, gasta sua ação de movimento, mas continua caído.

Passar por Espaço Apertado (CD 25, Apenas Treinado). Você pode se espremer por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor. Você gasta uma ação completa e avança metade do deslocamento.

Passar por Inimigo. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço; se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

Adestramento Car • Treinada

Você sabe lidar com animais.

Acalmar Animal (CD 25). Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um cavalo assustado ou convencer um lobo a não devorá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

Manejar Animal (CD 15). Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado (como "atacar", "sentar", "vigiar"...). Isso inclui conduzir um veículo movido a tração animal, como uma carroça. Este uso gasta uma ação de movimento.

Atletismo For

Você pode realizar façanhas atléticas.

Corrida. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança um número de quadrados de 1,5m igual ao resultado do teste. Assim, se somar 20 no teste, avança 20 quadrados de 1,5m. Você recebe um modificador de +/–2 para cada 1,5m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que possua. Assim, um elfo (deslocamento 12m) recebe +4 em testes de Atletismo para correr, enquanto um anão (deslocamento 6m) sofre uma penalidade de –4. Você só pode correr em linha reta e não pode correr através de terreno difícil. Você pode correr por um número de rodadas igual a 1 + sua Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado.

Escalar. Você pode subir superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A CD é 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos (como o cordame de um navio), 15 para uma árvore, 20 para um muro com reentrâncias (como o de uma ruína) e 25 para um muro liso (como o de um castelo). Você pode sofrer –5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Quando está escalando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Atletismo; se falhar, você cai. Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se passar, segura o personagem. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

Natação. Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada e 20 ou mais para tempestuosa. Se passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo. Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado de propósito), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + sua Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, sofre 3d6 pontos de dano por rodada até ser tirado da água ou morrer. Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

Saltar. Você pode pular sobre buracos ou obstáculos ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a CD é 5 por quadrado de 1,5m (CD 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a CD 15 é por quadrado de 1,5m (30 para 3m, 45 para 4,5m e assim por diante). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Atuação Car • Treinada

Você sabe fazer apresentações artísticas, incluindo música, dança e dramaturgia.

Apresentação (CD 20). Você pode se apresentar para ganhar dinheiro. Faça um teste. Se passar, você recebe 1d6 PP, mais 1d6 PP para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Este uso leva um dia (ou noite...). Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando em um lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor, se estiver em um lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver em um lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

Impressionar. Faça um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de quem você quer impressionar. Se você passar, recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, sofre –2 nesses testes e não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar mais de uma pessoa, o mestre faz apenas um teste pela plateia, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (canto ou dança) até algumas horas (apresentação teatral).

Cavalgar — Des

Você sabe conduzir animais de montaria, como cavalos, trobos e grifos. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em terreno plano e desmontar automaticamente. Ações perigosas, entretanto, exigem testes da perícia.

Conduzir. Cavalgar através de obstáculos exige testes de Cavalgar. A CD é 15 para terreno ruim e obstáculos pequenos (planície pedregosa, vala estreita) e 25 para terreno perigoso ou obstáculos grandes (encosta nevada, pântano traiçoeiro). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Conduzir é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Galopar. Gaste uma ação completa e faça um teste de Cavalgar. Você avança um número de quadrados de 1,5m igual ao resultado do teste. Seu teste sofre um modificador de +/–2 para cada 1,5m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que você possua.

Montar Rapidamente (CD 20). Você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Esta perícia exige uma sela. Sem ela, você sofre –5 no teste.

Conhecimento — Int • Treinada

Você estudou diversos campos do saber, como aritmética, astronomia, dialética, geografia, história...

Idiomas (CD 20). Você pode entender idiomas desconhecidos. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa. Idiomas exóticos ou muito antigos têm CD 30.

Informação. Você responde dúvidas gerais. Questões simples, como o ano de fundação de um reino, não exigem testes. Questões complexas, como saber o antídoto de um veneno, tem CD 20. Por fim, mistérios e enigmas, como a origem de uma antiga maldição, tem CD 30.

Cura — Sab

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos.

Cuidados Prolongados (CD 15, Apenas Treinado). Você trata uma pessoa para que ela se recupere mais rapidamente. Se passar, ela aumenta sua recuperação de PV em +1 por nível nesse dia. Este uso leva uma hora e o número máximo de pessoas que você pode cuidar é igual ao seu nível.

Necropsia (CD 20, Apenas Treinado). Você examina um cadáver para determinar a causa e o momento aproximado da morte. Causas raras ou extraordinárias, como um veneno ou maldição, possuem CD 30. Este uso leva dez minutos.

Primeiros Socorros (CD 15). Você estabiliza um personagem adjacente que esteja sangrando. Este uso gasta uma ação padrão.

Tratamento (Apenas Treinado). Você ajuda a vítima de uma doença ou veneno com efeito contínuo. Gaste uma ação completa e faça um teste de Cura contra a CD da doença ou veneno. Se você passar, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra esse efeito.

Esta perícia exige uma maleta de medicamentos. Sem ela, você sofre –5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre –5 no teste.

Diplomacia — Car

Você convence pessoas com lábia e argumentação.

Barganha. Comprando ou vendendo algo, você pode barganhar. Seu teste de Diplomacia é oposto ao teste de Vontade do negociante. Se passar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se passar por 10 ou mais, muda em 20%. Se falhar por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana. Alguns comerciantes ou estabelecimentos podem não ter permissão de baixar seus preços.

Mudar Atitude. Você muda a categoria de atitude de um NPC em relação a você ou a outra pessoa (veja a página 210 para as categorias de atitude). Faça um teste de Diplomacia oposto ao teste de Vontade do alvo. Se você passar, muda a atitude dele em uma categoria para cima ou para baixo, à sua escolha. Se passar por 10 ou mais, muda a atitude em até duas categorias. Se falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção oposta. Este uso gasta um minuto. Você pode sofrer –10 no teste para fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo). Você só pode mudar a atitude de uma mesma pessoa uma vez por dia.

Persuasão (CD 20). Você convence uma pessoa a fazer alguma coisa, como responder a uma pergunta ou prestar um favor. Se essa coisa for custosa (como fornecer uma carona de navio) você sofre –5 em seu teste. Se for perigosa (como ajudar numa luta) você sofre –10 ou falha automaticamente. De acordo com o mestre, seu teste pode ser oposto ao teste de Vontade da pessoa. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre.

Enganação — Car

Você manipula pessoas com blefes e trapaças.

Disfarce. Você muda sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado. Disfarces muito complexos (como uma raça diferente) impõem –5 no seu teste. Se o disfarce é de uma pessoa específica, quem conhecer essa pessoa recebe +10 no teste de Percepção. Um disfarce exige dez minutos e um estojo de disfarces. Sem ele, você sofre –5 no teste.

Falsificação. Você falsifica um documento. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Percepção de quem examinar o documento. Se você passar, a pessoa acredita na falsificação; caso contrário, percebe que é falso. Se o documento é muito complexo, ou inclui uma assinatura ou carimbo específico, você sofre –10 no teste. Usada em conjunto com Ofício, você pode falsificar outros objetos (como joias e armas). Use Ofício para fabricar a peça e então um teste de Enganação para que ela pareça genuína.

Fintar. Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de um ser em alcance curto. Se você passar, ele fica desprevenido contra seu próximo ataque, se realizado até o fim de seu próximo turno.

Insinuação (CD 20). Você fala algo para alguém sem que outras pessoas entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se você falhar por 5 ou mais, ele entende algo diferente do que você queria. Outras pessoas podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está dizendo.

Intriga (CD 20). Você espalha uma fofoca. Por exemplo, pode dizer que o dono da taverna está aguando a cerveja, para enfurecer o povo contra ele. Intrigas muito improváveis, como convencer o povo de que o clérigo de São Arnaldo é um demonologista, têm CD 30. Este uso exige um dia ou mais, de acordo com o mestre. Se você falhar por 5 ou mais, o alvo da intriga descobre que você está fofocando a respeito dele. Mesmo que você passe, uma pessoa pode investigar a fonte da intriga e chegar até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com CD igual ao resultado do seu teste para a intriga.

Mentir. Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Seu teste é oposto ao teste de Intuição da vítima. Mentiras muito implausíveis impõem uma penalidade de –10 em seu teste.

Perícias de Resistência

Fortitude, Reflexos e Vontade são usadas para resistir a efeitos negativos, como uma explosão ou um encantamento de controle mental. Por isso, são chamadas de perícias de resistência. Efeitos que afetem seus "testes de resistência" afetam todos os testes destas perícias. Assim, um efeito que forneça +1 em testes de resistência fornece +1 em Fortitude, Reflexos e Vontade.

Fortitude — Con

Você usa esta perícia para resistir a efeitos que exigem vitalidade, como doenças e venenos. A CD é determinada pelo efeito. Você também usa Fortitude para manter seu fôlego quando está correndo ou sem respirar. A CD é 15 +1 por teste anterior.

Furtividade — Des • Armadura

Você sabe ser discreto e sorrateiro.

Esconder-se. Faça um teste de Furtividade oposto aos testes de Percepção de qualquer um que possa notá-lo. Todos que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra eles). Esconder-se é uma ação livre que você só pode fazer no final do seu turno, e apenas se terminar seu turno em um lugar onde seja possível se esconder (atrás de uma porta, num quarto escuro, numa mata densa, no meio de uma multidão...). Se tiver se movido durante o turno, você sofre –5 no teste (você pode se mover à metade do deslocamento normal para não sofrer essa penalidade). Se tiver atacado ou feito outra ação muito chamativa, sofre –20.

Seguir. Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre –5 se estiver em um lugar sem esconderijos ou sem movimento, como um descampado ou rua deserta. A vítima recebe +5 em seu teste de Percepção se estiver tomando precauções para não ser seguida (como olhar para trás de vez em quando). Se você passar, segue a pessoa até ela chegar ao seu destino. Se falhar, a pessoa o percebe na metade do caminho.

Guerra — Int • Treinada

Você foi educado em disciplinas militares, como tática, estratégia e logística, e sabe liderar pessoas em batalha.

Analisar Terreno (CD 20). Como uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se passar, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

Plano de Ação (CD 20). Como uma ação padrão, você orienta um aliado em alcance médio. Se passar, fornece +5 na Iniciativa dele. Se ele ficar com uma Iniciativa maior do que a sua e ainda não tiver agido nesta rodada, age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a nova ordem.

Iniciativa — Des

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo. Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles então agem em ordem decrescente dos resultados.

Intimidação — Car

Você pode assustar ou coagir outras pessoas. Usos de Intimidação são efeitos de medo.

Assustar. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Intimidação oposto ao teste de Vontade de uma pessoa em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena (não cumulativo). Se você passar por 10 ou mais, ela fica apavorado por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

Coagir. Faça um teste de Intimidação oposto ao teste de Vontade de uma pessoa adjacente. Se você passar, ela obedece uma ordem sua (como fazer uma pequena tarefa, deixar que você passe por um lugar que ela estava protegendo...). Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou passa automaticamente. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre, e deixa a pessoa hostil contra você.

Intuição — Sab

Esta perícia mede sua empatia e "sexto sentido".

Perceber Mentira. Você descobre se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

Pressentimento (CD 20, Apenas Treinado). Você analisa uma pessoa, para ter

Todo aventureiro precisa treinar para aprender as perícias necessárias

uma noção de sua índole ou caráter, ou uma situação, para saber se há algo anormal (por exemplo, se os habitantes de uma vila estão agindo de forma estranha). Este uso apenas indica se há algo anormal, mas não revela a causa.

Investigação — Int

Você sabe encontrar pistas e informações.

Interrogar. Você descobre informações perguntando ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Informações gerais ("Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?") não exigem teste. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("Quem é o ancião que está sempre ao lado do rei?"), têm CD 20. Informações confidenciais ou que podem colocar em risco quem falar sobre elas ("Quem é o líder da guilda dos ladrões?"), têm CD 30. Este uso gasta uma hora e 3d6 PP (para comprar bebidas, subornar oficiais etc.), mas esses valores podem variar de acordo com o mestre.

Procurar. Você examina um local em busca de algo. A CD varia: 15 para um item no meio de uma bagunça, mas não necessariamente escondido; 20 para um item escondido (cofre atrás de um quadro, documento no fundo falso de uma gaveta); 30 para um item muito bem escondido (passagem secreta ativada por um botão, documento escrito com tinta invisível). Este uso gasta desde uma ação completa (examinar uma escrivaninha) até um dia (pesquisar uma biblioteca). Você também pode encontrar armadilhas (CD de acordo com a armadilha) e rastros (mas para segui-los deve usar Sobrevivência).

Ladinagem — Des • Treinada • Armadura

Você sabe exercer atividades ilícitas.

Abrir Fechadura. Você abre uma fechadura trancada. A CD é 20 para fechaduras simples (porta de loja), 25 para fechaduras médias (prisão, baú) e 30 para fechaduras superiores (cofre, câmara do tesouro). Este uso exige uma ação completa.

Ocultar. Você esconde um objeto em você mesmo. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Ladinagem oposto ao teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Objetos discretos ou pequenos fornecem +5 no teste; objetos desajeitados ou grandes impõem –5. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Punga (CD 20). Você pega um objeto de outra pessoa (ou planta um objeto nas posses dela). Gaste uma ação padrão e faça um teste de Ladinagem. Se passar, você pega (ou coloca) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se passar, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

Sabotar. Você desabilita um dispositivo mecânico. Uma ação simples (emperra uma fechadura, desativar uma armadilha básica, sabotar uma roda de carroça para que quebre 1d4 rodadas após o uso) tem CD 20. Uma ação complexa (desativar uma armadilha avançada, sabotar um canhão para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se você falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada — a armadilha se ativa, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona... Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer –5 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa.

Os usos abrir fechaduras e sabotar exigem ferramentas de ladrão. Sem elas, você sofre –5 em seu teste.

Luta — For

Você usa Luta para fazer ataques corpo a corpo. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **Capítulo 5: Jogando** para as regras completas de combate.

Misticismo — Int • Treinada

Esta perícia envolve o conhecimento de magias, itens mágicos e fenômenos sobrenaturais.

Detectar Magia (CD 15). Como uma ação completa, você detecta a presença e intensidade de auras mágicas em alcance curto (mas não suas localizações exatas). A intensidade de uma aura depende do círculo da magia ou categoria do item mágico que a gerou. Magias de 1º e 2º círculos e itens mágicos menores geram uma aura tênue, magias de 3º e 4º círculos e itens mágicos médios geram uma aura moderada e magias de 5º círculo e itens mágicos maiores geram uma aura poderosa. Magias lançadas por um deus maior e artefatos geram uma aura avassaladora. Caso a aura esteja atrás de uma barreira, você sofre uma penalidade em seu teste (–5 para madeira ou pedra, –10 para ferro ou chumbo).

Identificar Criatura (CD 15 + ND da Criatura). Você analisa uma criatura mágica (construto, dragão, fada, morto-vivo etc.) que possa ver. Se passar, lembra uma característica da criatura, como um poder ou vulnerabilidade. Para cada 5

pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra característica. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acredita que a criatura é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio). Este uso gasta uma ação completa.

Identificar Item Mágico. Você estuda um item mágico para identificar seus poderes. A CD é 20 para itens mágicos menores, 25 para médios e 30 para itens mágicos maiores. Este uso gasta uma hora. Você pode sofrer uma penalidade de –10 no teste para diminuir o tempo para uma ação completa.

Identificar Magia (CD 15 + Custo em PM da Magia). Quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras. Este uso é uma reação.

Informação. Você responde dúvidas relativas a magias, itens mágicos, fenômenos sobrenaturais, runas, profecias, planos de existência etc. Questões simples não exigem teste. Questões complexas têm CD 20. Por fim, mistérios e enigmas têm CD 30.

Lançar Magia de Armadura (CD 20 + Custo em PM da Magia). Lançar uma magia arcana usando armadura exige um teste. Esse teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta pontos de mana mesmo assim.

Nobreza — Int • Treinada

Você recebeu a educação de um nobre.

Etiqueta (CD 15). Você sabe se portar em ambientes aristocráticos, como bailes e audiências.

Informação. Você responde dúvidas relativas a leis, tradições, linhagens e heráldica. Questões simples não exigem teste. Questões complexas têm CD 20. Por fim, mistérios e enigmas têm CD 30.

Ofício — Int • Treinada

Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Cada uma permite fabricar itens de certas categorias:

- **Armeiro.** Armas e Armaduras.
- **Artesão.** Equipamento de Aventura, Ferramentas, Esotéricos e Veículos.
- **Alquimista.** Alquímicos.
- **Alfaiate.** Vestuário.

Você pode inventar outros tipos de Ofício, como pedreiro, ourives, fazendeiro, pescador, estalajadeiro, escriba, pintor... Nesse caso, converse com o mestre para determinar que usos a perícia terá.

Consertar. Reparar um item destruído tem a mesma CD para fabricá-lo. Cada tentativa consome uma hora de trabalho e um décimo do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e o dinheiro são perdidos (mas você pode tentar novamente).

Fabricar. Você produz um item gastando matéria-prima e tempo de trabalho. A matéria-prima custa um terço do preço do item (veja o Capítulo 3). O tempo de trabalho depende do tipo de item: 1 dia para consumíveis (itens alquímicos, pergaminhos, poções, munições...); 1 semana para não consumíveis (armas, ferramentas...) e 1 mês para itens superiores e/ou mágicos. Para consumíveis, você pode sofrer –5 no teste para fabricar duas unidades do item em um dia (pagando o custo de ambas). A critério do mestre, itens muito simples e sem efeito mecânico podem levar menos tempo. Da mesma forma, itens muito grandes ou complexos, como uma casa ou ponte, podem demorar vários meses.

A CD do teste é 15 para itens simples (armas simples, munições, armaduras leves, escudos, equipamentos de aventura, preparados, catalisadores e outros a critério do mestre) e 20 para itens complexos (armas marciais ou exóticas, armaduras pesadas, elmos, ferramentas, vestuários, esotéricos, venenos...).

Identificar (CD 20). Você pode identificar itens raros e exóticos ligados ao seu Ofício. Se passar, descobre as propriedades do item e seu preço. Este uso gasta uma ação completa.

Sustento (CD 15). Com uma semana de trabalho e um teste de Ofício, você ganha 1 PP, mais 1 PP por ponto que seu teste exceder a CD. Por exemplo, com um resultado 20, ganha 6 PP pela semana de trabalho. De acordo com o mestre, outras perícias podem ser usadas para sustento, como Cura ou Sobrevivência. Trabalhadores sem treinamento usam testes de atributo para sustento.

Cada Ofício exige um instrumento de ofício específico. Sem ele, você sofre –5 no teste.

Percepção — Sab

Você nota coisas usando seus sentidos.

Observar. Você vê coisas discretas ou escondidas. A CD varia de 15, para algo difícil de ser visto (um livro específico em uma estante) a 30, para algo quase invisível (uma gota de sangue em uma folha no meio de uma floresta à noite). Para pessoas ou itens escondidos, a CD é o resultado do teste de Furtividade ou Ladinagem feito para esconder a pessoa ou o item. Você também pode ler lábios (CD 20).

Ouvir. Você escuta barulhos sutis. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade, você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a CD em +10. Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre –10 no teste; um sucesso o faz acordar. Perceber criaturas que não possam ser vistas tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Pontaria — Des

Você usa Pontaria para fazer ataques à distância. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o *Capítulo 5: Jogando* para as regras completas de ataque.

Reflexos — Des

Você usa esta perícia para resistir a efeitos que exigem reação rápida, como armadilhas e explosões. A CD é determinada pelo efeito. Você também usa Reflexos para evitar fintas.

Religião — Sab • Treinada

Você possui conhecimento sobre os deuses e as religiões do mundo de Ghanor.

Identificar Criatura (CD 15 + ND da Criatura). Você pode identificar uma criatura com origem divina (anjos, demônios, alguns mortos-vivos e construtos etc.). Veja a perícia Misticismo.

Identificar Item Mágico. Você pode identificar um item mágico de origem divina. Veja a perícia Misticismo.

Informação. Você responde dúvidas relativas a santos, deuses, demônios, profecias, planos de existência etc. Questões simples não exigem teste. Questões complexas têm CD 20. Por fim, mistérios e enigmas têm CD 30.

Rito (CD 20). Você realiza uma cerimônia religiosa, como um batizado, casamento ou funeral. Isso inclui a cerimônia de penitência para redimir um clérigo que tenha descumprido a Norma de seu santo. Uma penitência exige um sacrifício de 100 PP por nível de personagem do clérigo ou a realização de uma missão sagrada, de acordo com o mestre.

Sobrevivência — Sab

Você está em casa nos ermos.

Acampamento. Você consegue abrigo e alimento para você e seu grupo por um dia (caçando, pescando, colhendo frutos...). A CD depende do terreno: 15 para planícies e colinas, 20 para florestas e pântanos e 25 para desertos ou montanhas. Regiões muito áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem penalidade cumulativa de –5. Dormir ao relento sem um acampamento e um saco de dormir diminui sua recuperação de PV e PM (veja a página 70). Este uso exige equipamento de viagem. Sem ele, você sofre –5 em seu teste.

Identificar Criatura (CD 15 + ND da Criatura, Apenas Treinado). Você pode identificar um animal ou monstro. Veja a perícia Misticismo.

Orientar-se. Um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno (veja em "Acampamento"). Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, se perde e não avança pelo dia. Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem ajudá-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar em segredo. Os jogadores devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado! Este teste é exigido apenas em jornadas perigosas (de acordo com o mestre).

Rastrear (Apenas Treinado). Você pode identificar e seguir rastros. A CD é 15 para solo macio (neve, lama), 20 para solo comum (grama, terra) e 25 para solo duro (rocha ou piso de interiores). A CD diminui em –5 se você estiver rastreando um grupo grande (dez ou mais indivíduos) ou criaturas Enormes ou Colossais, mas aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina...). Enquanto rastreia, seu deslocamento é reduzido à metade. Se falhar, pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a CD aumenta em +1.

Vontade — Sab

Você usa esta perícia para resistir a efeitos que exigem determinação, como intimidação e encantamentos. A CD é determina pelo efeito. Testes de Vontade são testes de resistência.

Poderes Gerais

Poderes gerais são habilidades variadas, que qualquer personagem pode escolher, independentemente de sua classe. Eles seguem todas as regras de habilidades (veja a página 181).

Algumas raças e origens fornecem poderes gerais. Além disso, sempre que você recebe um poder de classe, pode trocá-lo por um poder geral. Um soldado que suba de nível, por exemplo, pode escolher um poder de soldado *ou* um poder geral.

Poderes gerais fornecem mais opções, ao custo de maior complexidade. Usá-los ou não é uma decisão de cada jogador (veja o quadro na página ao lado).

Grupos de Poderes

Para facilitar a consulta, os poderes gerais são divididos em grupos conforme sua função.

Combate. Melhoram características relacionadas a combate.

Destino. Melhoram características não relacionadas a combate.

Fabricação. Permitem a fabricação de itens poderosos.

Magia. Melhoram a capacidade de lançar magias.

Poderes de Combate

Acuidade com Arma

Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Des 1.

Agarrar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para agarrar. Quando agarra uma criatura, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela. *Pré-requisito:* Estilo Desarmado.

Alquimista Exímio

Quando você usa um preparado alquímico ou poção, a CD para resistir a ele aumenta em +2. Além disso, se ele usar uma rolagem para definir seu efeito, você recebe um bônus de +1 por dado. Por exemplo, se você usar um bálsamo restaurador, ele recupera 2d4+2 PV; se usar um ácido concentrado, ele causa 4d8+4 pontos de dano, e assim por diante. *Pré-requisitos:* Int 1, treinado em Ofício (alquimista).

Alquimista Militar

Quando você usa um preparado alquímico ou poção, o alcance dele aumenta para médio. Além disso, se ele causar dano, você rola dois dados extras do mesmo tipo. *Pré-requisitos:* For 1, treinado em Pontaria, Alquimista Exímio.

Arma Secundária Grande

Você pode empunhar duas armas de uma mão com o poder Estilo de Duas Armas. *Pré-requisito:* Estilo de Duas Armas.

Arremesso Múltiplo

Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma de arremesso. *Pré-requisitos:* Des 1, Estilo de Arremesso.

Arremesso Potente

Quando usa uma arma de arremesso, você pode usar sua Força em vez de Destreza nos testes de ataque. Se você possuir o poder Ataque Poderoso, poderá usá-lo com armas de arremesso. *Pré-requisitos:* For 1, Estilo de Arremesso.

Ataque com Escudo

Uma vez por rodada, se estiver empunhando um escudo e fizer a ação agredir, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder o bônus do escudo na Defesa. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

Ataque Pesado

Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma de duas mãos, você pode pagar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). *Pré-requisito:* Estilo de Duas Mãos.

Ataque Poderoso

Sempre que faz um ataque corpo a corpo, você pode sofrer –2 no teste de ataque para receber +5 na rolagem de dano. *Pré-requisito:* For 1.

Ataque Preciso

Se estiver empunhando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico. *Pré-requisito:* Estilo de Uma Arma.

Bloqueio com Escudo

Quando sofre dano, você pode gastar 1 PM para receber redução de dano igual ao bônus na Defesa que seu escudo fornece contra este dano. Você só pode usar este poder se estiver usando um escudo. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

Carga de Cavalaria

Quando faz uma investida montada, você causa +2d8 pontos de dano. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento. *Pré-requisito:* Ginete.

Cavaleiro de Torneio

Se estiver montado e usando equipamento de justa (lança montada e armadura, escudo e elmo pesados) e fizer uma investida, você rola dois dados para o teste de ataque e usa o melhor resultado, e rola novamente qualquer resultado 1 ou 2 da rolagem de dano. Além disso, qualquer pessoa que o veja paramentado dessa forma e goste de torneios de cavalaria (a maior parte dos plebeus e nobres) tem sua categoria de atitude em relação a você melhorada em uma categoria automaticamente. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Cavalgar e Nobreza.

Combate Defensivo

Quando usa a ação agredir, você pode usar este poder. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre –2 em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int 1.

Poderes Gerais: Usar ou Não?

Poderes gerais permitem diferenciar ainda mais seu personagem, trazendo novas opções e estratégias. No entanto, seu uso deixa o jogo mais pesado – criar o personagem e subir de nível será mais trabalhoso. Assim, usar ou não esses poderes é uma decisão sua.

Se você está experimentando suas primeiras aventuras, pode ser melhor evitar poderes gerais. Suas escolhas de raça, classe e origem já oferecem um enorme número de combinações. Além disso, os poderes de classe são suficientes para emular a maior parte dos arquétipos clássicos da fantasia. Ou seja, você não precisa de poderes gerais para jogar.

No entanto, se você é um veterano de várias campanhas, talvez queira mais capacidade de personalização. Nesse caso, fique à vontade para ler esta seção e escolher os poderes que preferir – seja para melhor representar o conceito de seu herói, seja para conseguir combinações mais efetivas.

Contra-Ataque

Uma vez por rodada, se uma criatura atacá-lo e errar, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra essa criatura (desde que ela esteja em seu alcance). *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

Corte Lacerante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de corte, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, você causa +1d10 pontos de dano e o alvo fica sangrando. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Derrubar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura com essa manobra, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela. *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

Desarmar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo "1" diretamente à sua frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados de 1,5m a partir da criatura desarmada). *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

Tabela 2-2: Poderes de Combate

Poder	Pré-requisito
Acuidade com Arma	Des 1
Alquimista Exímio	Int 1, Ofício (alquimista)
Alquimista Militar	For 1, Pontaria
Ataque Poderoso	For 1
Quebrar Aprimorado	–
Trespassar	–
Cavaleiro de Torneio	Car 1, Cavalgar e Nobreza
Combate Defensivo	Int 1
Contra-Ataque	–
Derrubar Aprimorado	–
Desarmar Aprimorado	–
Corte Lacerante	Luta
Empunhadura Poderosa	For 3
Encouraçado	Armaduras pesadas
Fanático	12º nível
Inexpugnável	6º nível
Esquiva	Des 1
Estilo Desarmado	Luta
Agarrar Aprimorado	–
Estilo de Arma e Escudo	Escudos
Ataque com Escudo	–
Bloqueio com Escudo	–
Parede de Escudos	Guerra
Estilo de Arma Longa	For 1, Luta
Piqueiro	–
Estilo de Uma Arma	Luta
Ataque Preciso	–
Estilo de Duas Armas	Des 2, Luta
Arma Secundária Grande	–
Estilo de Duas Mãos	For 2, Luta
Ataque Pesado	–
Estilo de Arremesso	Pontaria
Arremesso Múltiplo	Des 1
Arremesso Potente	For 1
Estilo de Disparo	Pontaria
Disparo Preciso	–
Disparo Especial	Des 3
Mira Apurada	Sab 1
Disparo Rápido	Des 1
Estocada Debilitante	Luta
Estudar o Adversário	Int 1
Finta Aprimorada	Enganação e Luta
Foco em Arma	Proficiência com a arma
Ginete	Cavalgar
Carga de Cavalaria	–
Gladiador	Car 1, Atuação e Luta
Inclemente	–
Matador de Gigantes	6º nível
Pancada Estonteante	Luta
Precisão Letal	10º nível
Presença Aterradora	Intimidação
Proficiência	–
Reflexos de Combate	Des 1
Saque Rápido	Iniciativa
Sede de Sangue	–
Vitalidade	Con 1

Tabela 2-3: Poderes de Fabricação

Poder	Pré-requisito
Alquimista Místico	Int 3, Ofício (alquimista), 5º nível
Armeiro Superior	For 1, Ofício (armeiro), 3º nível
Mestre Armeiro	For 2, 9º nível
Artesão Superior	Int 1, Ofício (artesão), 3º nível
Mestre Artesão	Int 2, 9º nível
Escrever Pergaminho	Habilidade Magias, Ofício (escriba)
Mortífice	Des 2, Armeiro Superior ou Artesão Superior
Ouvir o Arcanium	Sab 2, Mestre Armeiro ou Mestre Artesão
Preparar Poção	Habilidade Magias, Ofício (alquimista)

Tabela 2-4: Poderes de Destino

Poder	Pré-requisito
Acrobático	Des 2
Aparência Inofensiva	Car 1
Atlético	For 2
Atraente	Car 1
Comandar	Car 1
Capitão de Tropas	5º nível de personagem
Chefe Mercenário	5º nível de personagem
Costas Largas	Con 1, For 1
Estudioso	Int 1, Conhecimento
Festeiro	Car 1
Foco em Perícia	Treinado na perícia
Glutão	Con 1, Fortitude
Investigador	Int 1
Líder Nato	Car 2
Lobo Solitário	–
Medicina	Sab 1, Cura
Mercador	Car 1, Diplomacia e Ofício (qualquer)
Parceiro	Adestramento ou Diplomacia, 5º nível
Sentidos Aguçados	Sab 1, Percepção
Sortudo	–
Surto Heroico	–
Torcida	Car 1
Treinamento em Perícia	–
Venefício	Ofício (alquimista)
Ventriloquismo	Enganação
Vontade de Ferro	Sab 1

Tabela 2-5: Poderes de Magia

Poder	Pré-requisito
Celebrar Ritual	Habilidade Magias, Misticismo ou Religião, 8º nível
Esoterismo	Lançar magias de 2º círculo
Foco em Magia	Lançar magias
Magia Acelerada	Lançar magias de 2º círculo
Magia Ampliada	Lançar magias
Magia Discreta	Lançar magias
Magia Ilimitada	Lançar magias

Disparo Especial

Você pode gastar 2 PM para fazer uma manobra de combate derrubar, desarmar, empurrar ou quebrar com um ataque à distância. No caso de empurrar, não pode avançar junto com a criatura. *Pré-requisitos:* Des 3, Disparo Preciso.

Disparo Preciso

Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque. *Pré-requisito:* Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso.

Disparo Rápido

Se estiver empunhando uma arma de disparo que possa recarregar como ação livre e gastar uma ação completa para agredir, pode fazer um ataque adicional com ela. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Des 1, Estilo de Disparo.

Empunhadura Poderosa

Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua, a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para –2 (normalmente, usar uma arma de uma categoria de tamanho maior impõe –5 nos testes de ataque). *Pré-requisito:* For 3.

Encouraçado

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. *Pré-requisito:* proficiência com armaduras pesadas.

Esquiva

Você recebe +2 na Defesa e Reflexos. *Pré-requisito:* Des 1.

Estilo de Arma e Escudo

Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +2. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, proficiência com escudos.

Estilo de Arma Longa

Você recebe +2 em testes de ataque com armas alongadas e pode atacar alvos adjacentes com essas armas. *Pré-requisitos:* For 1, treinado em Luta.

Estilo de Arremesso

Você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas. Se também possuir o poder Saque Rápido, recebe +2 nos testes de ataque com essas armas. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

Estilo de Disparo

Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Destreza nas rolagens de dano. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

Estilo de Duas Armas

Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Ambidestria, em vez disso não sofre penalidade para usá-la. *Pré-requisitos:* Des 2, treinado em Luta.

Estilo de Duas Mãos

Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves. *Pré-requisitos:* For 2, Treinado em Luta.

Estilo de Uma Arma

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na Defesa e nos testes de ataque com essa arma (exceto ataques desarmados). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Estilo Desarmado

Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (sem penalidades). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Estocada Debilitante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de perfuração, você pode gastar 2 PM. Se acertar, o alvo fica debilitado por uma rodada (ou seja, até o fim do seu próximo turno). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Estudar o Adversário

Sempre que erra um ataque, você recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque contra o mesmo alvo até o fim da cena. *Pré-requisito:* Int 1.

Fanático

Seu deslocamento não é reduzido por usar armaduras pesadas. *Pré-requisitos:* 12º nível de personagem, Encouraçado.

Finta Aprimorada

Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar e pode fintar como uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação.

Foco em Arma

Escolha uma arma. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes. *Pré-requisito:* proficiência com a arma.

Ginete

Você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando estiver montado. *Pré-requisito:* treinado em Cavalgar.

Gladiador

Acostumado a lutas de exibição, você se tornou habilidoso em armas e movimentos inovadores. Você recebe +2 em testes de manobra e +2 em rolagens de dano com armas exóticas. Além disso, se tiver acesso a uma arena e fizer uma apresentação (veja Atuação, na página 77), recebe o dobro do dinheiro. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Atuação e Luta.

Inclemente

Você recebe +5 em rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos ou indefesos.

Inexpugnável

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 em todos os testes de resistência. *Pré-requisitos:* Encouraçado, 6º nível de personagem.

Matador de Gigantes

Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e estas criaturas não recebem bônus por tamanho em manobras de combate contra você. *Pré-requisitos:* 6º nível de personagem.

Mira Apurada

Quando usa a ação mirar, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno. *Pré-requisitos:* Sab 1, Disparo Preciso.

Pancada Estonteante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de impacto, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, o alvo fica desprevenido por uma rodada (ou seja, até o fim do seu próximo turno). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Parede de Escudos

Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +1. Você pode gastar uma ação de movimento para formar uma falange com aliados adjacentes que também estejam usando escudos (mínimo de um aliado, máximo igual ao seu Carisma). Enquanto permanecerem adjacentes, os participantes da falange recebem cobertura leve. *Pré-requisitos:* treinado em Guerra, Estilo de Arma e Escudo.

Piqueiro

Uma vez por rodada, se estiver empunhando uma arma alongada e um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo. *Pré-requisito:* Estilo de Arma Longa.

Precisão Letal

Sua margem de ameaça com ataques corpo a corpo e à distância aumenta em +1. *Pré-requisito:* 10º nível de personagem.

Presença Aterradora

Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.

Proficiência

Escolha uma proficiência: armas marciais, armas de fogo, armaduras pesadas ou escudos (se for proficiente em armas marciais, você também pode escolher armas exóticas). Você recebe essa proficiência. Você pode escolher este poder outras vezes para proficiências diferentes.

Quebrar Aprimorado

Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando reduz os PV de uma arma para 0 ou menos, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque extra contra o usuário dela. O ataque adicional usa os mesmos valores de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

Reflexos de Combate

Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate. *Pré-requisito:* Des 1.

Saque Rápido

Você recebe +2 em Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar armas de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

Sede de Sangue

Sempre que reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 5 PV e 1 PM.

Trespassar

Quando você faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

Vitalidade

Você recebe +1 PV por nível de personagem e +2 em Fortitude. *Pré-requisito:* Con 1.

Poderes de Destino

Acrobático

Você pode usar sua Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito:* Des 2.

Aparência Inofensiva

A primeira criatura inteligente (Int –3 ou mais) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este poder só funciona uma vez por cena; independentemente de a criatura falhar ou não no teste, poderá atacá-lo nas rodadas seguintes. *Pré-requisito:* Car 1.

Atlético

Você recebe +2 em Atletismo e +3m em seu deslocamento. *Pré-requisito:* For 2.

Atraente

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito:* Car 1.

Capitão de Tropas

Seus capangas recebem +5 na Defesa e, sempre que você contrata ou recebe capangas por qualquer motivo, recebe um capanga adicional do mesmo tipo. Se você for do patamar campeão ou superior (11º nível em diante), em vez disso seus capangas recebem +10 na Defesa e você recebe dois capangas adicionais. *Pré-requisitos:* Comandar, 5º nível de personagem.

Chefe Mercenário

Seus capangas recebem +2 em rolagens de dano e, uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para fazê-los se movimentar ou atacar (mas continua só podendo fazê-los atacar uma vez por rodada). *Pré-requisitos:* Comandar, 5º nível de personagem.

Comandar

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena. *Pré-requisito:* Car 1, treinado em Guerra.

Costas Largas

Seu limite de carga aumenta em 5 espaços e você pode se beneficiar de um item vestido adicional. *Pré-requisitos:* Con 1, For 1.

Estudioso

Uma vez por aventura, se estiver em uma biblioteca ou ambiente similar, você pode gastar um dia estudando para fazer um teste de Conhecimento (CD 15). Se passar, recebe um benefício a sua escolha entre +2 em uma perícia (você pode escolher este benefício mais de uma vez, para perícias diferentes); +2 na Defesa; +2 em testes de resistência; +1 na CD para resistir a suas magias; +3 pontos de mana. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, você recebe um benefício adicional. *Pré-requisitos:* Int 1, treinado em Conhecimento.

Festeiro

Uma vez por aventura, se estiver em uma taverna ou ambiente similar, você pode "torrar" dinheiro em comida, bebida, música, dança e outras diversões. Se gastar 100 PP, recebe +2 em duas perícias a sua escolha. Se gastar 500 PP, recebe +1 PM por nível. E se gastar 1.000 PP, recebe +2 em um atributo a sua escolha. Os benefícios são cumulativos — se você gastar 1.000 PP, recebe +2 em duas perícias, +1 PM por nível e +2 em um atributo — e duram até o fim da aventura, mas você deve se divertir por pelo menos algumas horas para recebê-los. *Pré-requisito:* Car 1.

Foco em Perícia

Escolha uma perícia. Quando faz um teste dessa perícia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. Este poder não pode ser aplicado em Luta e Pontaria (mas veja Foco em Arma). *Pré-requisito:* treinado na perícia escolhida.

Glutão

Você recebe +1 PV por nível de personagem e os benefícios que recebe por alimentação são dobrados. Assim, se você comer uma refeição indulgente, recebe +10 PV temporários e, se comer um banquete, recebe +1d6 em dois testes a sua escolha até o fim do próximo dia. *Pré-requisitos:* Con 1, treinado em Fortitude.

Inventário Organizado

Você soma sua Inteligência no limite de espaços que pode carregar. Para você, itens muito leves ou pequenos, que normalmente ocupam meio espaço, em vez disso ocupam 1/4 de espaço. *Pré-requisito:* Int 1.

Investigador

Você recebe +2 em Investigação e soma sua Inteligência em Intuição. *Pré-requisito:* Int 1.

Líder Nato

Seu limite de parceiros aumenta em +1. Se você for de patamar campeão ou superior (11º nível ou maior), em vez disso aumenta em +2. *Pré-requisito:* Car 2.

Lobo Solitário

Você recebe +2 em testes de perícia e na Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto e sem nenhum parceiro. Você não sofre penalidade por usar Cura em si mesmo.

Medicina

Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você passar, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Cura.

Mercador

Quando chega em uma nova comunidade, você pode gastar um dia fazendo contatos com o comércio local para fazer um teste de Diplomacia (CD 20). Se passar, pode vender itens nessa comunidade por 60% do seu preço (em vez de 50%). Para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, você aumenta o preço de venda em +10%. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Diplomacia e Ofício (qualquer).

Parceiro

Você possui um parceiro animal ou humanoide que o acompanha em aventuras. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (veja a página 213). O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o

Com os poderes certos, você pode dominar a magia... quase sempre.

mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro no início da próxima aventura. *Pré-requisitos:* treinado em Adestramento (parceiro animal) ou Diplomacia (parceiro humanoide), 5º nível de personagem.

Sentidos Aguçados

Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Percepção.

Sortudo

Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste).

Surto Heroico

Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão adicional.

Torcida

Você recebe +2 em testes de perícia e na Defesa quando tem a torcida a seu favor. Entenda-se por "torcida" qualquer número de criaturas inteligentes em alcance médio que não esteja realizando nenhuma ação além de torcer por você. *Pré-requisito:* Car 1.

Treinamento em Perícia

Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

Venefício

Quando usa um veneno, você não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

Ventriloquismo

Você pode projetar sua voz para que pareça vir de outro lugar em alcance curto — de outra criatura, de uma estátua, de trás de uma porta... De acordo com o mestre, usos muito implausíveis podem exigir que você passe em um teste de Enganação oposto ao teste de Intuição ou Percepção de qualquer ouvinte. *Pré-requisito:* treinado em Enganação.

Vontade de Ferro

Você recebe +1 PM para cada dois níveis de personagem e +2 em Vontade. *Pré-requisito:* Sab 1.

Poderes de Fabricação

Os poderes deste grupo permitem que você fabrique itens especiais — superiores, de Arcanium, de alquimia mística, poções e pergaminhos. Veja a perícia Ofício na página 82 para as regras de fabricação e a página 122 para as regras de itens especiais.

Alquimista Místico

Você pode usar a perícia Ofício (alquimista) para fabricar itens da categoria Alquimia Mística. *Pré-requisito:* Int 3, treinado em Ofício (alquimista), 5º nível de personagem.

Armeiro Superior

Você pode usar a perícia Ofício (armeiro) para fabricar armas, armaduras e escudos superiores, com uma melhoria. A partir do 6º nível, pode fabricar esses itens com duas melhorias. *Pré-requisitos:* For 1, treinado em Ofício (armeiro), 3º nível de personagem.

Artesão Superior

Você pode usar a perícia Ofício (artesão) para fabricar esotéricos, ferramentas e vestuários superiores, com uma melhoria. A partir do 6º nível, pode fabricar esses itens com duas melhorias. *Pré-requisitos:* Int 1, treinado em Ofício (artesão), 3º nível de personagem.

Escrever Pergaminho

Você pode usar a perícia Ofício (escriba) para fabricar pergaminhos com magias que conheça. De acordo com o mestre, você pode usar objetos similares, como runas, tabuletas de argila etc. *Pré-requisitos:* habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (escriba).

Mestre Armeiro

O número de melhorias que você pode aplicar em armas, armaduras e escudos aumenta para três. No 12º nível, aumenta para quatro. *Pré-requisitos:* For 2, Armeiro Superior, 9º nível de personagem.

Mestre Artesão

O número de melhorias que você pode aplicar em esotéricos, ferramentas e vestuários aumenta para três. No 12º nível, aumenta para quatro. *Pré-requisitos:* Int 2, Artesão Superior, 9º nível de personagem.

Mortífice

Você pode aplicar melhorias da lista de Mortífice a qualquer item superior que saiba fabricar. *Pré-requisitos:* Des 2, Armeiro Superior ou Artesão Superior.

Ouvir o Arcanium

Você pode fabricar itens de Arcanium de qualquer tipo de item superior que possa fabricar e contendo magias de até 3º círculo. A partir do 13º nível, pode fabricar itens contendo magias de 4º círculo e, a partir do 17º nível, contendo magias de 5º círculo. Para fabricar um item de Arcanium, você deve sacrificar uma quantidade de pontos de mana de acordo com o círculo da magia que o item contém: 1 PM para um item que contenha uma magia de 1º ou 2º círculos, 2 PM para uma magia de 3º ou 4º círculos e 3 PM para uma magia de 5º círculo. *Pré-requisitos:* Sab 2, Mestre Armeiro ou Mestre Artesão.

Preparar Poção

Você pode usar a perícia Ofício (alquimista) para fabricar poções com magias que conheça de 1º e 2º círculos. *Pré-requisitos:* habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (alquimista).

Poderes de Magia

Todos os poderes deste grupo possuem como pré-requisito lançar magias.

Celebrar Ritual

Você pode lançar magias como rituais. Isso dobra seu limite de PM, mas muda a execução para 1 hora (ou o dobro, o que for maior) e exige um gasto de 10 PP por PM gasto (em incensos, oferendas...). Assim, um arcanista de 8º nível pode lançar uma magia de 16 PM gastando 160 PP. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem. Magias lançadas como rituais não podem ser armazenadas em itens.

Esoterismo

Quando lança uma magia, você pode pagar 1 PM adicional para canalizá-la através de dois itens esotéricos simultaneamente, recebendo os benefícios de ambos. *Pré-requisito:* lançar magias de 2º círculo.

Poderes de Aprimoramento

Estes poderes acrescentam melhorias às magias lançadas pelo conjurador. Eles seguem todas as regras para aprimoramentos (veja o Capítulo 4: Magia). Você pode aplicar quantos aprimoramentos quiser, desde que não ultrapasse seu limite de PM.

Foco em Magia

Escolha uma magia. Seu custo diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções de custo). Você pode escolher este poder outras vezes para magias diferentes.

Magia Acelerada

Aprimoramento

Muda a execução da magia para ação livre. Você só pode aplicar este aprimoramento em magias com execução de movimento, padrão ou completa e só pode lançar uma magia como ação livre por rodada. *Custo:* +4 PM. *Pré-requisito:* lançar magias de 2º círculo.

Magia Ampliada

Aprimoramento

Aumenta o alcance da magia em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobra a área de efeito da magia. Por exemplo, uma Bola de Fogo ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio. *Custo:* +2 PM.

Magia Discreta

Aprimoramento

Você lança a magia sem gesticular e falar, usando apenas concentração. Isso permite lançar magias com as mãos presas, amordaçado etc. Também permite lançar magias arcanas usando armadura sem teste de Misticismo. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 20). Custo: +2 PM.

Magia Ilimitada

Você soma seu atributo-chave no limite de PM que pode gastar numa magia. Por exemplo, um mago de 5º nível com Int 4 e este poder pode gastar até 9 PM em cada magia.

Capítulo 3

Equipamento

Todo aventureiro precisa de equipamentos para sobreviver aos perigos que o aguardam. Este capítulo descreve os itens e serviços a sua disposição.

Equipamento Inicial

Personagens de 1º nível começam com os itens fornecidos pela sua origem e os itens a seguir.

- Uma bolsa de lona, um saco de dormir e um traje de viajante.
- Uma arma simples a sua escolha. Se você tiver proficiência com armas marciais, começa também com uma arma marcial a sua escolha.
- Uma armadura de couro, couro batido ou gibão de peles, a sua escolha. Se você tiver proficiência com armaduras pesadas, em vez disso pode começar com uma brunea. Se tiver proficiência com escudos, começa também com um escudo leve. *Exceção:* magos começam sem armadura.
- 4d6 PP, que você pode usar para comprar itens ou guardar para usar na aventura.

Se quiser, defina como você adquiriu seu equipamento inicial. Sua origem pode fornecer uma explicação, mas você é livre para inventar. Você ganhou os itens como herança de família ou presente de um mestre? Trabalhou em um exército ou guilda e os recebeu durante este período? Adquiriu-os saqueando o cadáver de um aventureiro desafortunado? Pense também se algum item possui significado especial. Talvez sua espada tenha sido usada por um antepassado e você queira honrar a história dela.

Se você criar um personagem acima do 1º nível, recebe uma quantidade de dinheiro inicial maior, conforme a **Tabela 3-1**.

Riqueza & Moedas

A riqueza em Ghanor toma muitas formas. Para os plebeus — a maior parte da população do reino — ela consiste de bens, como grãos, rebanhos, tecido e ferramentas. Camponeses produzem esses recursos para subsistência, para escambo e para pagar os impostos devidos a nobreza.

Já para nobres, a riqueza é medida em terras e propriedades. Aristocratas protegem seus domínios ferrenhamente, recrutando guardas para lidar com bandidos e aventureiros para lidar com ameças maiores. Alguns senhores protegem suas terras por senso de dever com o povo, mas a maioria o faz porque elas são sua fonte de renda, através da cobrança de impostos das pessoas que lá habitam.

Entre a plebe e a nobreza existe uma classe intermediária, formada por profissionais capacitados. Isso inclui artesãos, construtores, curandeiros, sábios, alquimistas e os já citados aventureiros — em Ghanor, a capacidade de lidar com monstros e vilões é muito requisitada. Essa classe intermediária é a que mais lida com dinheiro vivo em seu dia a dia.

A **Tabela 3-2** traz uma lista de bens e seus valores. Aventureiros iniciantes muitas vezes recebem tais recursos como pagamento por seus serviços. Para mais exemplos, veja a página 274.

Tabela 3-1: Dinheiro Inicial

Nível	Dinheiro (PP)	Nível	Dinheiro (PP)
1º	4d6	11º	20.000
2º	300	12º	28.000
3º	600	13º	37.000
4º	1.000	14º	47.000
5º	2.000	15º	58.000
6º	3.000	16º	70.000
7º	5.000	17º	95.000
8º	7.000	18º	125.000
9º	10.000	19º	160.000
10º	13.000	20º	200.000

Moedas

Cada reino possui suas próprias moedas, com nomes e cunhagens particulares. Porém, todos seguem o mesmo padrão de valor, a peça de prata (PP). Uma peça de prata é uma pequena moeda com 2 cm de diâmetro, cunhada com símbolos de sua nação de origem. Como seu valor vem do metal, todas as peças são igualmente aceitas em todos os reinos.

Além da prata, outros metais são usados como moeda, com diferentes valores. Quando não fazem escambo, plebeus e camponeses usam a peça de cobre (PC), que vale um décimo da peça de prata. Já nobres e mercadores ricos usam peças de ouro (PO), que valem dez vezes mais que peças de prata.

Troca & Comércio

O comércio é organizado por guildas mercantes autorizadas pelo regente local. As guildas decidem quem pode vender o quê e o valor dos produtos e serviços que controlam, o que garante um padrão nos preços. Em lugares afastados ou sob o domínio de tiranos, porém, os preços podem variar muito.

No geral, personagens podem comprar itens pelos preços listados nas tabelas e vender pela metade desses preços. Em certos lugares, o mestre pode determinar que os itens são mais caros, estão disponíveis em quantidades limitadas ou não estão disponíveis (veja o **Capítulo 6**). Comprando ou vendendo, os valores podem ser melhorados através de barganha (veja a perícia Diplomacia).

Tabela 3-2: Bens Comuns

Preço	Item
1 PC	2 dúzias de ovos, 1 litro de cerveja, 1 pote de cerâmica ou 1 galinha
2 PC	1 galinha ou 1 kg de fruta
5 PC	1 kg de queijo ou 1 litro de vinho
1 PP	1 saca de trigo, 1 kg de ferro, 1 túnica de camponês, 500 g de canela ou 1 bode
2 PP	1 saca de farinha, 1 par de sapatos, 1 ovelha ou 1 ferramenta comum (pá, martelo etc.)
5 PP	1m² de linho, 500 g de sal, 1 porco, 1 pote de bronze ou 1 roda de fiar
10 PP	1m² de lã, 500 g de pimenta ou 1 vaca
20 PP	1m² de seda ou 1 boi
100 PP	1 kg de prata
100 PO	1 kg de ouro

Usando e Carregando

Equipamento é extremamente útil, mas há um limite de quantos itens você pode usar ou carregar ao mesmo tempo.

Limites de Uso

Alguns itens precisam ser *empunhados* para serem usados. Isso inclui armas, escudos, itens alquímicos e outros, como tochas e varinhas. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos). Você pode guardar um item empunhado com uma ação de movimento ou largá-lo no chão com uma ação livre.

Itens que não são empunhados precisam ser *vestidos*. Você pode receber os benefícios de no máximo quatro itens vestidos simultaneamente — há um limite para a quantidade de objetos com os quais é possível lidar ao mesmo tempo. Se você vestir um quinto item, ele não fornecerá seu benefício até que você remova outro. Vestir ou despir um item é uma ação de movimento (e você ainda precisa gastar outra ação de movimento para guardá-lo ou uma ação livre para largá-lo no chão). Esse limite se aplica apenas a itens com benefícios mecânicos — ou seja, você pode vestir seu traje de viajante sem que isso afete seu limite.

Limite de Carga

A quantidade de equipamento que você pode carregar é medida em *espaços de itens*. Por padrão, um item ocupa 1 espaço. Porém, há exceções:

- Itens alquímicos, poções, pergaminhos e outros itens muitos leves ou pequenos ocupam meio espaço. Ou seja, dois desses itens ocupam 1 espaço.
- Armas de duas mãos, armaduras leves, escudos pesados, criaturas Minúsculas e outros itens pesados ou volumosos ocupam 2 espaços.
- Armaduras pesadas, criaturas Pequenas e outros itens muito pesados ou volumosos, como um barril ou baú, ocupam 5 espaços.
- Itens extremamente pesados ou volumosos, como uma criatura Média, ocupam 10 espaços. Itens ainda maiores podem ocupar mais espaços ou serem impossíveis de carregar, a critério do mestre.
- Cada mil moedas ocupam 1 espaço.

Você pode carregar 10 espaços +2 por ponto de Força (ou –1 por ponto de Força negativo). Se ultrapassar esse limite, fica *sobrecarregado* — sofre penalidade de armadura –5 e seu deslocamento é reduzido em –3m. Você não pode carregar mais do que o dobro do seu limite. Assim, um personagem com Força 2 pode carregar até 14 espaços sem penalidade, e até 28 espaços ficando sobrecarregado. Ele não pode carregar mais que 28 espaços de itens.

A regra considera que você possui uma bolsa onde carregar seu equipamento. A própria bolsa não ocupa espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outros itens não ocupam espaço. Por exemplo, a bainha de uma espada está incluída no espaço da própria espada. Porém, recipientes que forneçam benefícios próprios, como uma bandoleira de poções, ocupam espaço.

Por fim, a critério do mestre, pequenos itens que não possuem efeito em jogo — ou seja, que são meramente "cosméticos" — não precisam ser considerados. Você pode carregar um traje de viajante (ou outra roupa que não forneça um benefício) sem que isso ocupe espaço.

Carga: Bastidores

A regra de carga existe para adicionar um elemento tático ao jogo, fazendo com que o jogador precise escolher o que levar em cada aventura – ou o que abandonar, caso encontre um item valioso mas já esteja com seus espaços ocupados. O mestre pode ignorar essa regra, desde que os jogadores não abusem. Nada de sair por aí com 50 essências de mana!

A regra usa espaços em vez de peso para considerar tanto peso quanto volume, e para simplificar os cálculos. Obviamente, a regra é abstrata. Em caso de dúvida, o mestre deve decidir o que achar mais coerente. Lembre-se da filosofia básica: 1 item = 1 espaço. Para definir o que é "um item", pense em termos de funcionalidade. Uma espada e sua bainha ocupam apenas 1 espaço porque a bainha sozinha não tem utilidade. Porém, uma bainha mágica, com poderes, ocupa um espaço próprio. Isso pode não fazer muito sentido em termos reais, mas é um preço pequeno a se pagar pela simplicidade. Se isso incomodá-lo, considere que a bainha mágica é mais pesada, precisa de mais cuidados etc.

Armas

Armas são classificadas de acordo com a proficiência necessária para usá-la (simples, marciais ou exóticas), propósito (corpo a corpo ou à distância) e empunhadura (leve, uma mão ou duas mãos).

Proficiência

Armas Simples. Armas de manejo fácil, como adagas, clavas e lanças. Todos os personagens sabem usar armas simples.

Armas Marciais. Espadas, machados e outras armas usadas por combatentes. Bárbaros, bardos, bucaneiros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres e paladinos sabem usar armas marciais.

Armas Exóticas. Armas difíceis de dominar, como a corrente de espinhos e a espada bastarda. Exigem treinamento específico.

Penalidade por Não Proficiência. Se você atacar com uma arma com a qual não seja proficiente, sofre –5 nos testes de ataque.

Propósito

Corpo a Corpo. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes. Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, soma sua Força às rolagens de dano.

Ataque à Distância. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou à distância. Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. São subdivididas em *arremesso* e *disparo*.

Arremesso. A própria arma é atirada, como uma adaga ou azagaia. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento. Quando você ataca com uma arma de arremesso, soma sua Força às rolagens de dano.

Disparo. A arma dispara um projétil, como um arco atira flechas. Sacar a munição de uma arma de disparo é uma ação livre. Recarregar uma arma de disparo exige as duas mãos. Quando ataca com uma arma de disparo, não soma nenhum valor de atributo às rolagens de dano.

Empunhadura

Leve. Esta arma é usada com uma mão e se beneficia do poder Acuidade com Arma.

Uma mão. Esta arma é usada com uma mão, deixando a outra mão livre para outros fins.

Duas mãos. Esta arma é usada com as duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre. Reempunhá-la é uma ação de movimento.

Características das Armas

Preço. Inclui acessórios básicos, como bainhas para lâminas e aljavas para flechas.

Dano. Quando você acerta um ataque, rola os dados indicados para determinar o dano (acrescente modificadores, se houver).

O dano na tabela se refere a armas normais, para criaturas Pequenas e Médias. Veja a **Tabela 3–3: Dano de Armas** para armas menores ou maiores.

Crítico. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), faz um acerto crítico. Neste caso, multiplique os dados de dano por 2. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de 1d8+3 torna-se 2d8+3 com um acerto crítico.

Algumas armas fazem críticos em margem maior que 20 ou multiplicam o dano por um valor maior que 2. De modo geral, armas mais precisas (bestas, espadas, cimitarras...) têm margem maior, enquanto armas mais penetrantes (arcos, foices, machados, picaretas...) têm multiplicador maior.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

19/x3. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20 e causa dano triplicado em caso de acerto crítico.

Alcance. Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa), médio (30m ou 20 quadrados) e longo (90m ou 60 quadrados).

Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até o dobro do alcance, mas sofre –5 no teste de ataque. Armas sem alcance podem ser arremessadas em alcance curto com –5 no teste de ataque.

Tipo. Armas tipicamente causam dano por corte (C), impacto (I) ou perfuração (P). Certas criaturas são resistentes ou imunes a certos tipos de dano.

Espaço. Quantos espaços a arma ocupa, importante para a capacidade de carga do personagem.

Habilidades de Armas

Algumas armas possuem uma ou mais das habilidades a seguir. Habilidades de armas aparecem em itálico no texto, para facilitar sua identificação.

Adaptável. Uma arma de uma mão com esta habilidade pode ser usada com as duas mãos para aumentar seu dano em um passo.

Ágil. Pode ser usada com Acuidade com Arma, mesmo não sendo uma arma leve.

Alongada. Dobra o alcance natural do atacante, mas não permite atacar um adversário adjacente.

Arremessável. Esta arma corpo a corpo pode ser usada também como arma de arremesso.

Desbalanceada. Impõe uma penalidade de –2 em testes de ataque.

Discreta. Fornece +5 em testes de Ladinagem para ocultá-la.

Dupla. Pode ser usada com Estilo de Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve. Cada "ponta" conta como uma arma separada para efeitos de melhorias e encantos.

Ataques Desarmados & Armas Improvisadas

Um ataque desarmado é um soco, chute ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo. Um ataque desarmado é considerado uma arma leve corpo a corpo que causa dano de impacto não letal (1d3 pontos de dano para criaturas Pequenas e Médias) e não é afetado por efeitos que mencionem especificamente objetos ou armas empunhadas. Uma criatura só possui um único ataque desarmado, mas pode escolher qual parte do corpo utiliza cada vez que o desfere.

Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (cadeiras, garrafas quebradas...) provoca penalidade de –2 no teste de ataque. Via de regra, armas improvisadas causam 1d6 pontos de dano, com crítico x2, mas esses valores podem mudar de acordo com o mestre. O tipo de dano é determinado pelo mestre (impacto para cadeira, corte para garrafa quebrada...).

Ligeira. Permite que você use sua Destreza em vez de Força nos testes de ataque.

Versátil. Fornece bônus em uma ou mais manobras (cumulativo com outros bônus de itens), conforme a arma.

Passos de Dano

Alguns efeitos podem aumentar ou diminuir o dano da arma em um ou mais "passos". Por exemplo, armas aumentadas, usadas por criaturas Grandes (veja a página 71), causam um passo a mais de dano. Sempre que precisar aumentar ou diminuir o dano de uma arma em um ou mais passos, veja a tabela abaixo.

Tabela 3-3: Dano de Armas

–2 Passos	–1 Passo	Normal	+1 Passo	+2 Passos	+3 Passos
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12
1d4	1d6	1d8 ou 2d4	1d10	1d12	3d6
1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6
1d8	1d10	1d12, 2d6 ou 3d4	3d6	4d6	4d8
1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	4d10
2d6	2d8	2d10	3d10	4d10	4d12

Tabela 3-4: Armas

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo – Leves						
Adaga	2 PP	1d4	19	Curto	Perfuração	1
Espada curta	10 PP	1d6	19	–	Perfuração	1
Foice	4 PP	1d6	x3	–	Corte	1
Punhal	6 PP	1d4	19	–	Perfuração	1
Corpo a Corpo – Uma Mão						
Clava	–	1d6	x2	–	Impacto	1
Lança	2 PP	1d6	x2	Curto	Perfuração	1
Maça	12 PP	1d8	x2	–	Impacto	1
Corpo a Corpo – Duas Mãos						
Bordão	–	1d6/1d6	x2	–	Impacto	2
Pique	2 PP	1d8	x2	–	Perfuração	2
Tacape	–	1d10	x2	–	Impacto	2
Ataque à Distância – Uma Mão						
Azagaia	1 PP	1d6	x2	Médio	Perfuração	1
Besta leve	35 PP	1d8	19	Médio	Perfuração	1
Virotes (20)	2 PP	–	–	–	–	1
Funda	–	1d4	x2	Médio	Impacto	1
Pedras (20)	0,5 PP	–	–	–	–	1
Ataque à Distância – Duas Mãos						
Arco curto	30 PP	1d6	x3	Médio	Perfuração	2
Flechas (20)	1 PP	–	–	–	–	1

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo – Leves						
Gancho	3 PP	1d4	x4	–	Perfuração	1
Khanjar	12 PP	1d4	18	–	Corte	1
Machadinha	6 PP	1d6	x3	Curto	Corte	1
Corpo a Corpo – Uma Mão						
Cimitarra	15 PP	1d6	18	–	Corte	1
Espada larga	8 PP	2d4	x2	–	Corte	1
Espada longa	15 PP	1d8	19	–	Corte	1
Florete	20 PP	1d6	18	–	Perfuração	1
Maça-estrela	20 PP	2d4	x2	–	Impacto e perfuração	1
Machado de batalha	10 PP	1d8	x3	–	Corte	1
Mangual	8 PP	1d8	x2	–	Impacto	1
Martelo de batalha	12 PP	1d8	x3	–	Impacto	1

Tabela 3-4: Armas (Continuação)

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo – Uma Mão (continuação)						
Picareta	8 PP	1d6	x4	–	Perfuração	1
Tridente	15 PP	1d8	x2	–	Perfuração	1
Corpo a Corpo – Duas Mãos						
Alabarda	10 PP	1d10	x3	–	Corte e perfuração	2
Alfange	75 PP	2d4	18	–	Corte	2
Bico de corvo	15 PP	1d8	x3	–	Impacto e perfuração	2
Gadanho	18 PP	2d4	x4	–	Corte	2
Lança montada	10 PP	1d8	x3	–	Perfuração	2
Machado de guerra	20 PP	1d12	x3	–	Corte	2
Malho	8 PP	1d10	x2	–	Impacto	2
Marreta de guerra	20 PP	3d4	x2	–	Impacto	2
Martelo longo	12 PP	2d4	x4	–	Impacto e perfuração	2
Montante	50 PP	2d6	19	–	Corte	2
Ataque à Distância – Duas Mãos						
Arco longo	100 PP	1d8	x3	Médio	Perfuração	2
Flechas (20)	1 PP	–	–	–	–	1
Besta pesada	50 PP	1d12	19	Médio	Perfuração	2
Virotes (20)	2 PP	–	–	–	–	1

Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo – Uma Mão						
Chicote	2 PP	1d3	x2	–	Corte	1
Espada bastarda	35 PP	1d10/1d12	19	–	Corte	1
Maça de guerra	30 PP	1d12	x3	–	Impacto	1
Machado anão	30 PP	1d10	x3	–	Corte	1
Rapieira	50 PP	1d8	18	–	Perfuração	1
Sabre élfico	100 PP	1d8/1d10	19	–	Corte	1
Corpo a Corpo – Duas Mãos						
Corrente de espinhos	25 PP	2d4/2d4	19	–	Corte	2
Marrão	50 PP	2d8	x3	–	Corte	2
Ataque à Distância						
Arco de guerra	200 PP	1d12	x3	Longo	Perfuração	2
Flechas (20)	1 PP	–	–	–	–	1
Arpão	30 PP	1d10	x3	Curto	Perfuração	2
Rede	20 PP	–	–	Curto	–	2

Descrição das Armas

Adaga. Esta faca afiada é usada por muitos habitantes dos reinos. Uma adaga é uma arma *arremessável*, *discreta* e *ligeira*.

Alabarda. Uma haste de madeira com 2m de comprimento e uma lâmina de machado na ponta. A alabarda é uma arma *alongada*.

Alfange. Uma versão maior da cimitarra, esta espada de lâmina larga e curva é bastante usada por guarda de palácios e combatentes de infantaria.

Arco Curto. Uma arma antiga e comum, este arco é usado primariamente como ferramenta de caça, embora também seja usado por milícias, bandidos e exércitos menos equipados. Pode ser usado montado.

Arco Longo. Este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Ao contrário da versão curta, é primariamente uma arma de guerra. Por ser pesado de tensionar, permite que você aplique sua Força às rolagens de dano (ao contrário de outras armas de disparo). Porém, não pode ser usado montado.

Arco de Guerra. Este arco robusto possui braços grossos e resistentes, capazes de disparos poderosos. Como um arco longo, permite que você aplique sua Força às rolagens de dano e não pode ser usado se você estiver montado. A força exigida para puxar o arco de guerra o torna uma arma *desbalanceada*.

Arpão. Originalmente um instrumento de pesca, esta haste de madeira possui uma ponta metálica com rebarbas em uma extremidade e uma corda na outra. Se acertar o ataque, o arpão fica preso na vítima. Enquanto você estiver empunhando a corda, sempre que a vítima se mover você pode fazer um teste de Força oposto contra ela como uma reação. Se você vencer, a vítima só pode se mover até o limite da corda (9m). A vítima pode se soltar gastando uma ação de movimento, mas sofre 1d10 pontos de dano de perfuração.

Azagaia. Uma lança leve e flexível, própria para arremesso. Pode ser usada como arma corpo a corpo, mas você sofre uma penalidade de –5 no teste de ataque.

Besta Leve. Um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento.

Besta Pesada. Versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão.

Bico de Corvo. Uma haste de madeira com 2m de comprimento com uma lâmina metálica em sua extremidade, semelhante à uma lança. Na base desta lâmina há um gancho afiado de um lado e uma cabeça de martelo do outro. O bico de corvo é uma arma *alongada* e *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar e quebrar.

Bordão. Um cajado apreciado por viajantes e camponeses. O bordão é uma arma *dupla*.

Chicote. Esta arma pode ser usada para atacar inimigos a até 4,5m e pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas de seus adversários. O chicote é uma arma *ágil* e *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar ou desarmar.

Cimitarra. Espada com a lâmina curva e muito afiada. A cimitarra é uma arma *ágil*.

Clava. Um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por bárbaros ou criaturas brutais — ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

Corrente de Espinhos. Esta arma pode ser usada para atacar inimigos a até 4,5m e pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas de seus adversários. A corrente de espinhos é uma arma *ágil*, *dupla* e *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar ou desarmar.

Espada Bastarda. Maior e mais pesada que a espada longa, esta arma é tradicionalmente usada por cavaleiros. A espada bastarda é uma arma *adaptável*. É muito grande para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Espada Curta. Uma espada comum, com entre 40 e 50 cm. Usada por guardas e bandidos ou como arma secundária de guerreiros mais capazes.

Espada Larga. Esta arma usada por mercenários e bandidos tem a lâmina menos afiada, mas mais larga e pesada, que a da espada longa.

Espada Longa. Arma típica de soldados e guerreiros, esta espada de dois gumes tem lâmina reta medindo entre 80cm e 1m.

Florete. A lâmina leve e fina desta espada torna-a muito precisa. O florete é uma arma *ágil*.

Foice. Originalmente um instrumento agrícola, consiste de uma lâmina curva presa a um cabo de madeira. Uma arma tradicional de druidas.

Funda. Uma tira de couro usada para arremessar pedras polidas. Pode disparar pedras comuns, mas o dano é reduzido em um passo. Recarregar uma funda é uma ação de movimento. Você aplica sua Força a rolagens de dano com uma funda.

Gadanho. Outra ferramenta agrícola, o gadanho é uma versão maior da foice, para uso com as duas mãos. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas.

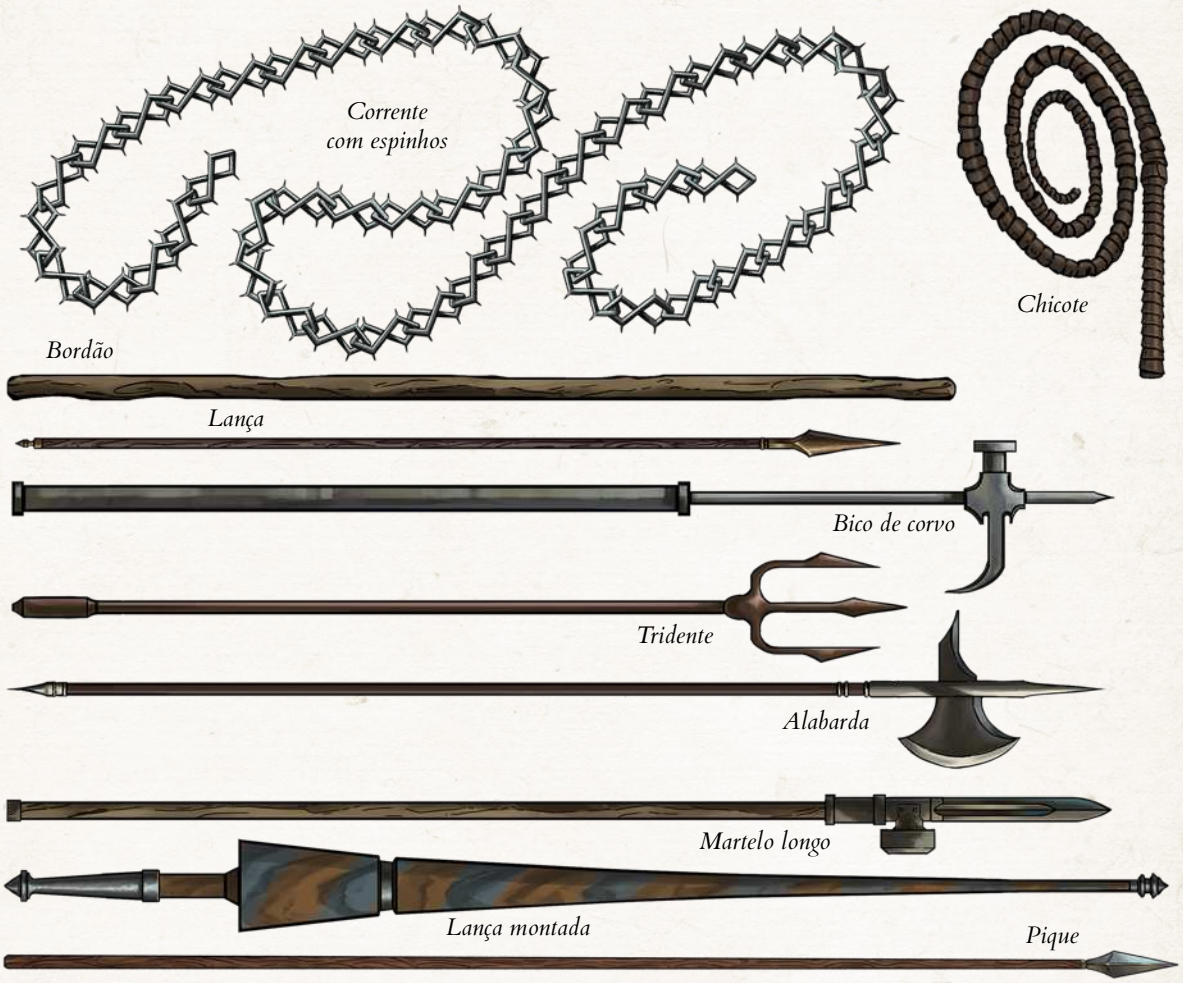
Gancho. Este gancho curvo de metal com uma empunhadura perpendicular é usado para puxar fardos de feno nos campos, içar cargas em embarcações e, se necessário, causar ferimentos fatais.

Khanjar. Este punhal longo e curvo possui um fio preciso, capaz de cortes profundos. É usado em Kottar como ferramenta para abrir cadáveres.

Lança. Qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica. Por sua facilidade de fabricação, é comum entre povos menos civilizados. É uma arma *arremessável*.

Lança Montada. A lança montada é uma arma *alongada*. Se você estiver montado, pode usá-la com apenas uma mão. Além disso, quando usada numa investida montada, causa +2d8 pontos de dano (não multiplicados em caso de acerto crítico).

Maça. Bastão com um peso cheio de protuberâncias na ponta, a maça é usada por clérigos que fazem votos de não derramar sangue. Um golpe de maça pode não derramar sangue, mas esmaga ossos.



Maça de Guerra. Uma versão mais perigosa da maça comum, com grandes placas de metal na ponta. O peso da maça de guerra torna seu golpe poderoso, mas a torna uma arma *desbalanceada*. Uma maça de guerra é muito pesada para ser usada sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica.

Maça-estrela. Uma maça com cravos, esta arma exige mais treinamento para ser empunhada, mas desfere golpes mais perigosos.

Machadinha. Ferramenta útil para cortar madeira e também inimigos. É uma arma *arremessável*.

Machado Anão. A arma preferida por onze entre dez guerreiros anões. Um machado anão é muito grande para ser usado com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos.

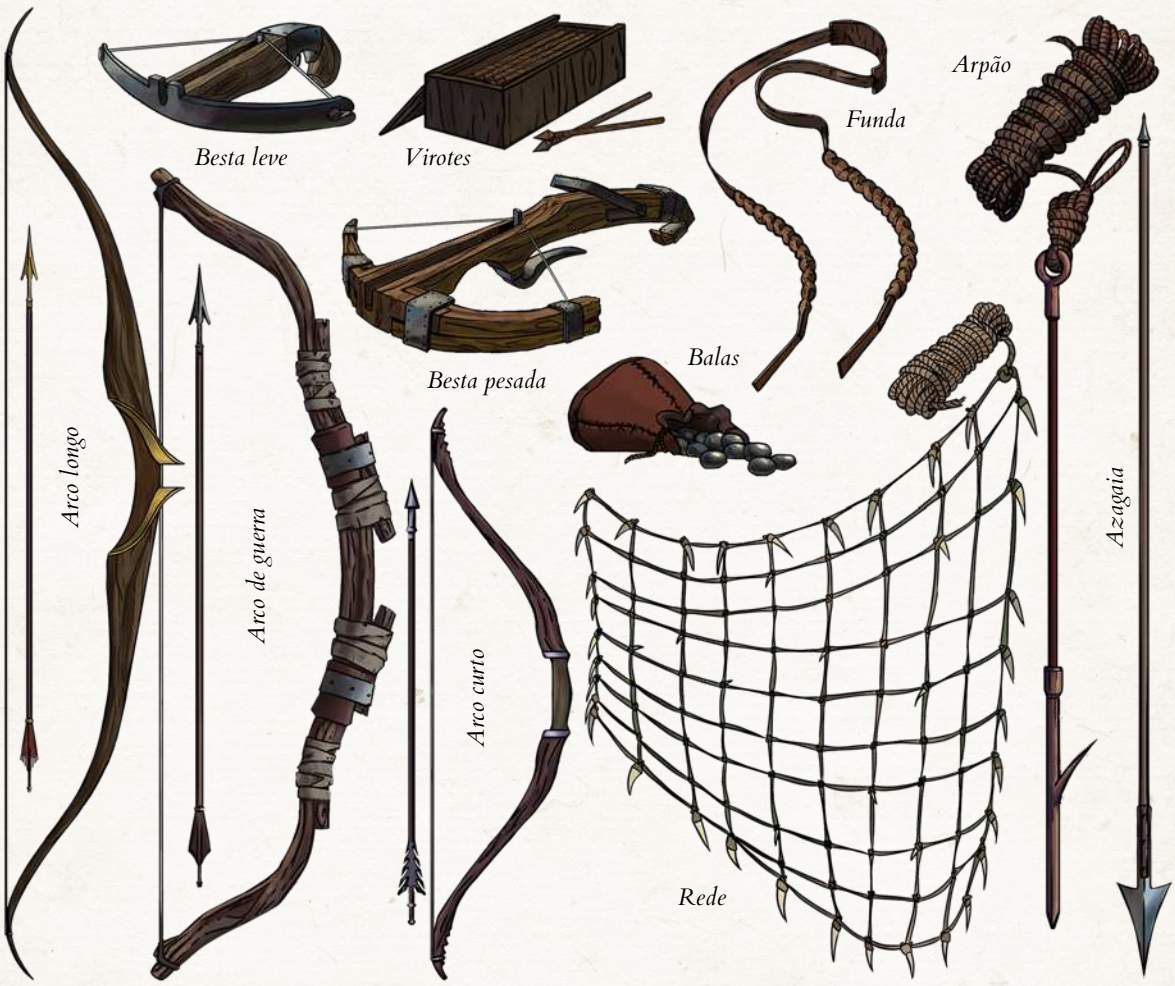
Machado de Batalha. Adaptado do machado de lenhador, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis.

Machado de Guerra. Este imenso machado com lâmina dupla é uma das armas mais perigosas que existem.

Marrão. Uma versão mais pesada da marreta de guerra, esta arma possui uma cabeça de metal capaz de partir pedra, aço e ossos. Um marrão é muito grande para ser usado sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica. Além disso, por seu peso, também é uma arma *desbalanceada*.

Mangual. Uma haste metálica ligada a uma corrente com uma esfera de aço na ponta, que pode se enroscar na arma do adversário. O mangual é uma arma *versátil*, fornecendo +2 em testes para desarmar.

Malho. Uma ferramenta para uso em construções, este martelo possui uma cabeça de madeira dura e pesada, que o torna apropriado para enterrar estacas no chão. Não é tão eficiente quanto os martelos e marretas projetados para guerra, mas seu peso excessivo pode desequilibrar os oponentes. O malho é uma arma *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar ou empurrar.



Arsenal Gigante

A capacidade dos gigantes em fabricar armas se resume a encontrar o maior pedaço de madeira e bater com ele na cabeça de seus inimigos. Gigantes especialmente brilhantes podem arremessar pedregulhos. Assim, as armas mais usadas por eles são galhos grossos (trate como uma clava aumentada), troncos de árvore (tacape aumentado) e pedras (arma de arremesso simples, 1d6 pontos de dano de impacto e alcance médio).

Os poucos gigantes que conseguem manter contato amigável com outras raças podem aprender a empunhar armas mais elaboradas, como maças e lanças, mas mesmo esses não terão a inclinação ou o talento para armas sofisticadas e complexas (em termos de regras, armas marciais ou exóticas).

Marreta de Guerra. Formada por uma haste de madeira resistente com uma cabeça de metal ou pedra, esta arma sacrifica precisão em troca de golpes potentes.

Martelo de Batalha. Outra ferramenta adaptada para combate, esta é a arma favorita de quase todos os anões que não usam machados.

Martelo Longo. Uma haste de madeira com 2m de comprimento esta arma possui uma ponta de metal afiada, ao lado de uma cabeça densa e pesada. Combinando o alcance de uma alabarda com a contundência de um martelo, é uma arma *alongada*.

Montante. Enorme e pesada, esta espada de 1,5m de comprimento é uma arma poderosa.

Picareta. Usada por mineradores, esta ferramenta quebra pedras com facilidade. Imagine o que pode fazer com carne e osso!

Pique. Essencialmente uma lança muito longa. O pique é uma arma *alongada*.

Punhal. Esta lâmina fina é usada por cortesãos, aristocratas e outros indivíduos que supostamente não deveriam portar armas. Um punhal é uma arma *discreta* e *ligeira*. Uma vez por cena, se você possuir o poder Saque Rápido, sacar um punhal e usá-lo para atacar no mesmo turno, o oponente fica desprevenido contra esse ataque.

Rapieira. A lâmina fina e alongada desta espada de um gume a torna mais precisa, mas exige um treinamento especial para ser manuseada de forma equilibrada. A rapieira é uma arma *ágil*.

Rede. A rede tem pequenos dentes em sua trama e uma corda para controlar os inimigos presos. Se você acertar um ataque com a rede, não causa dano. Em vez disso, a vítima fica enredada (deslocamento reduzido à metade, não pode correr nem fazer investidas e sofre –2 na Defesa e em testes de ataque).

Enquanto você estiver segurando a corda, sempre que a vítima se mover você pode fazer um teste de Força oposto contra ela como uma reação. Se você vencer, a vítima só pode se mover até o limite da corda (9m). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20). A rede tem 5 pontos de vida e, se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas no máximo uma categoria de tamanho maior que você.

Sabre Élfico. Esta lâmina curva e alongada foi desenvolvida para se valer da agilidade natural dos elfos. É uma arma *adaptável* e *ágil*. É muito grande para ser empunhado com uma só mão sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos.

Tacape. Versão maior e/ou com pregos de uma clava. Não é uma arma elegante, mas faz o serviço.

Tridente. Uma lança com três pontas, muito usada por pescadores costeiros e gladiadores e própria para prender as pernas do oponente. O tridente é uma arma *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar.

Munições

Projéteis usados em armas de disparo, vendidos em pacotes com projéteis suficientes para 20 ataques. Sempre que você faz um ataque com uma arma de disparo, a munição é perdida, independentemente de o ataque acertar ou não.

Pacotes de munições podem receber melhorias como armas (mas bônus de munições não acumulam com bônus da arma de disparo). O aumento no preço de um pacote superior é metade do aumento de uma arma (um pacote de munição com uma melhoria, por exemplo, custa +150 PP, em vez de +300 PP).

Flechas. Uma aljava com 20 flechas, hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

Pedras. Um saco de couro com 20 pedras polidas. Recarregar uma funda com uma pedra de qualquer tipo é uma ação de movimento.

Virotes. Uma aljava com 20 setas de madeira. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento; já recarregar uma besta pesada é uma ação padrão.

Armaduras & Escudos

Armaduras são classificadas em *leves* e *pesadas*, de acordo com a sua facilidade de uso e mobilidade.

Armaduras Leves. Feitas de tecido, couro ou peles, oferecem pouca proteção, mas muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve é uma ação completa.

Armaduras Pesadas. Feitas de com peças metálicas, oferecem maior proteção, mas restringem seus movimentos. Se usar uma armadura pesada, você não aplica sua Destreza na Defesa e tem seu deslocamento reduzido em 3m. Vestir ou remover uma armadura pesada demora cinco minutos. Dormir de armadura pesada o deixa fatigado pelo dia.

Escudos. Existem escudos leves e pesados. Um personagem proficiente em escudo sabe usar ambos. Colocar ou tirar um escudo de qualquer tipo é uma ação de movimento.

Ataque com Escudo. Caso possua proficiência em armas marciais, você pode usar um escudo para atacar, mas perde seu bônus na Defesa até seu próximo turno se fizer isso. Escudos causam dano de impacto: 1d4 para leves, 1d6 para pesados, ambos com crítico x2. Embora possam ser usados para atacar, escudos não contam como armas.

Penalidade por Não Proficiência. Um personagem vestindo uma armadura ou escudo que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em *todas* as perícias baseadas em Força e Destreza.

Características

Preço. Quanto custa para comprar o item.

Bônus na Defesa. Cada armadura fornece um bônus na sua Defesa. Quanto mais pesada, maior o bônus. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo (os bônus se acumulam), mas não uma armadura sobre outra ou dois escudos.

Penalidade de Armadura. Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandem agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Furtividade e Ladinagem; e em testes de Atletismo para natação. Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

Espaço. Quantos espaços o item ocupa.

Armadura acolchoada

Armadura de couro

Couro batido

Gibão de peles

Descrição das Armaduras

Armadura Acolchoada. Uma túnica almofadada feita em linho ou lã. É a armadura mais leve, mas protege todo o corpo, fornecendo +2 em testes de Fortitude.

Armadura Completa. A mais forte das armaduras, formada por placas de metal forjadas e encaixadas de modo a cobrir o corpo inteiro. Inclui uma túnica acolchoada para ser usada sob as placas. Correias e fivelas distribuem o peso da armadura pelo corpo inteiro.

Esta armadura precisa ser feita sob medida para cada usuário; um ferreiro cobra 200 PP para adaptar uma armadura completa a um novo usuário.

Armadura de Couro. O peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar mais rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível.

Brunea. Colete de couro coberto com plaquetas de metal sobrepostas, como escamas de um peixe. Uma armadura barata, comum entre soldados e guardas de castelo.

Cota de Anéis. Esta armadura consiste de uma série de aneis metálicos costurados em uma base de couro. Reduz seu deslocamento em –1,5m.

Cota de Malha. Longa veste de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente, que vai até os joelhos.

Cota de Talas. Longas tiras de aço — as talas — rebitadas e costuradas em um forro de tecido.

Couro Batido. Versão mais pesada da armadura de couro, reforçada com rebites de metal.

Escudo Leve. Tipicamente de madeira, este escudo é preso ao antebraço. Isso permite que você empunhe um objeto com a mão do escudo (mas não ataque com uma arma).

Escudo Pesado. Normalmente de aço, este escudo é preso ao antebraço e deve ser empunhado com firmeza, impedindo-o de usar aquela mão.

Escudo Torre. Este escudo grande e retangular é feito de madeira e reforçado com aço e couro. Devido ao seu tamanho, não pode ser usado para atacar nem montado. Você pode gastar uma ação de movimento para fixar o escudo no chão, transformando-o em uma barreira que fornece cobertura leve.

Gibão de Peles. Usada principalmente por bárbaros e selvagens, esta armadura é formada por várias camadas de peles e couro de animais.

Meia Armadura. Uma cota de malha reforçada com placas de metal.

Cota de anéis

Brunea

Cota de malha

Cota de talas

Tabela 3-5: Armaduras & Escudos

Item	Preço	Bônus na Defesa	Penalidade de Armadura	Espaços
		Armaduras Leves		
Armadura acolchoada	5 PP	+1	0	2
Armadura de couro	20 PP	+2	0	2
Couro batido	35 PP	+3	–1	2
Gibão de peles	25 PP	+4	–3	2
Cota de anéis	250 PP	+5	–2	2
		Armaduras Pesadas		
Brunea	50 PP	+5	–2	5
Cota de malha	150 PP	+6	–2	5
Cota de talas	250 PP	+7	–3	5
Meia armadura	600 PP	+8	–4	5
Armadura completa	3.000 PP	+10	–5	5
		Escudos		
Escudo leve	5 PP	+1	–1	1
Escudo pesado	15 PP	+2	–2	2
Escudo torre	45 PP	+2	–4	2

Meia armadura

Armadura completa

Escudo leve

Escudo pesado

Escudo torre

Itens Gerais

Itens gerais são divididos em nove categorias: *equipamento de aventura*, *ferramentas*, *vestuário*, *esotéricos*, *alquímicos*, *alimentação*, *animais*, *veículos* e *serviços*.

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados; outros, precisam ser vestidos (veja a página 97). Itens que permitem um teste de resistência seguem as mesmas regras de testes de resistência de habilidades (veja a página 184).

Equipamento de Aventura

Utensílios úteis para exploradores de masmorras. A CD para fabricar qualquer desses itens é 15.

Água Benta. Um poderoso recurso na luta contra o mal. Para usar a água benta, você gasta uma ação padrão e escolhe um morto-vivo ou demônio em alcance curto. O alvo sofre 2d10 pontos de dano de luz (Reflexos CD Sab reduz à metade).

Água Sacra. Criada com água de fontes santas e abençoada por altos sacerdotes. Funciona como água benta, mas causa 4d10 pontos de dano.

Algemas. Um par de algemas para criaturas Médias. Prender uma criatura que não esteja indefesa exige empunhar a algema, agarrar o alvo (veja a página 191) e vencer um novo teste de agarrar contra ela. Você pode prender os dois pulsos da pessoa (–5 em testes que exijam o uso das mãos, impede conjuração) ou um dos pulsos em um objeto imóvel adjacente, para impedir que ela se mova. Escapar das algemas exige uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 30) ou de Força (CD 25) — ou ter as chaves...

Arpéu. Um gancho de aço amarrado na ponta de uma corda para se fixar em muros, janelas, parapeitos de prédios... Prender um arpéu exige um teste de Pontaria (CD 15). Subir um muro com a ajuda de uma corda fornece +5 no teste de Atletismo.

Aspersório. Similar a uma maça, mas com uma cabeça oca que serve como reservatório para água e furinhos por onde a água se espalha quando o objeto é balançado. Você pode gastar uma ação completa para colocar até três doses de água benta ou sacra no aspersório (não inclusas no preço). Usar uma dose de água benta ou sacra a partir de um aspersório aumenta a CD do teste para resistir a ela em +5.

Bandoleira de Poções. Um cinto de couro com bolsos que comportam pequenos frascos. Se você estiver vestindo uma bandoleira, pode sacar itens alquímicos e poções como uma ação livre.

Barraca. Esta barraca de lona conta como um saco de dormir para duas pessoas. Dormir em uma barra recupera 1 PV e 1 PM adicionais.

Bolsa de Lona. Um saco de tecido resistente, com tiras para ser carregada nas costas. Você precisa de uma bolsa para carregar itens (a própria bolsa não gasta um espaço e não conta como um item para seu limite de itens vestidos).

Corda. Um rolo com 10 metros de corda de cânhamo. Possui diversas utilidades: pode ajudar a descer um buraco ou muro (+5 em testes de Atletismo nessas situações), amarrar pessoas etc. Dar um nó firme ou especial (por exemplo, capaz de deslizar, se desfazer com um puxão etc.) exige um teste de Destreza (CD 15). Arrebentar a corda exige 2 pontos de dano de corte ou uma ação padrão e um teste de Força (CD 20).

Espelho. Este pequeno espelho de metal polido possui diversas utilidades, como observar cantos e fazer sinais de luz.

Estrepes. Pequenas peças de metal com pontas afiadas. Você pode gastar uma ação padrão para cobrir um quadrado de até 3m de lado com as estrepes. Elas causam 1d4 pontos de dano de perfuração em qualquer criatura que pise na área. Uma criatura que sofra dano das estrepes fica lenta por um dia.

Lampião. Um cilindro com uma alça e duas portinholas. Uma chama alimentada por óleo é acesa dentro do cilindro e uma das portinholas aberta deixa a luz sair. Acender um lampião é uma ação padrão e sua luz ilumina um raio com alcance médio. Um frasco de óleo (veja abaixo) dura uma cena.

Mapa. Um mapa de uma região. Fornece +5 em testes de Sobrevivência para orientar-se nessa região.

Mochila. Feita de couro resistente, esta mochila é repleta de bolsos para prender equipamento.

Conta como uma bolsa para carregar itens, mas aumenta sua capacidade de carga em 2 espaços e conta como um item para seu limite de itens vestidos.

Óleo. Um frasco com óleo inflamável para lampião. Você pode atirar o frasco em uma criatura em alcance curto. Se ela sofrer dano de fogo até o fim do seu próximo turno, sofre 1d6 pontos de dano adicional e fica em chamas.

Organizador de Pergaminhos. Um estojo de madeira ou couro rígido. Se você estiver vestindo um organizador de pergaminhos, pode sacar pergaminhos como uma ação livre.

Pé de Cabra. Esta barra de ferro fornece +5 em testes de Força para abrir portas, janelas e baús fechados. Um pé de cabra pode ser usado como arma, com as estatísticas de uma clava.

Pederneira. Uma pedra de faísca e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz faíscas quando a pedra bate no metal. Acender uma tocha ou lanterna com uma pederneira é uma ação padrão.

Ração de Viagem. Feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas, pão, queijo e biscoitos, uma porção desta ração alimenta uma pessoa por um dia. Se mantida seca dura bastante, mas se molhada estraga em 24 horas.

Saco de Dormir. Um colchão com uma coberta fina o bastante para ser enrolada e amarrada, é especialmente útil para aventureiros, que nunca sabem onde vão passar a noite. Dormir ao relento sem um acampamento e um saco de dormir reduz sua condição de descanso para ruim (veja a página 70).

Símbolo Sagrado. Um medalhão com o símbolo de um santo (veja a página 44). Um clérigo precisa portar o símbolo de seu santo para lançar suas magias. Todo clérigo começa o jogo com o símbolo de seu santo.

Sinete. Carimbo ou anel com um símbolo pessoal em relevo. Quando pressionado contra cera quente, deixa sua marca. Sinetes são usados por nobres e servos de uma corte para assinar decretos e documentos; possuir o sinete correto fornece +10 em testes de Enganação para falsificação. O preço na tabela é para um sinete novo — o sinete de uma pessoa influente pode valer uma fortuna no submundo!

Tocha. Um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Para acender uma tocha, você precisa de uma pederneira ou outra fonte de fogo. Ela ilumina até 9m e dura uma cena. Pode ser usada como uma arma simples leve (dano 1d4 de impacto mais 1 de fogo, crítico x2).

Vara de Madeira. Uma haste com 3m de comprimento. Útil para alcançar pontos distantes, mas frágil demais para servir como arma.

Água benta

Pederneira

Tocha

Lampião

Espelho

Corda

Algemas

Pé de cabra

Mochila

Bolsa de lona

Ração de viagem

Saco de dormir

Barraca

Tabela 3-6: Itens Gerais

Item	Preço	Espaços
Equipamento de Aventura		
Água benta	10 PP	0,5
Água sacra	50 PP	0,5
Algemas	15 PP	1
Arpéu	5 PP	1
Aspersório	50 PP	1
Bandoleira de poções	20 PP	1
Barraca	10 PP	1
Bolsa de lona	2 PP	–
Corda	1 PP	1
Espelho	10 PP	1
Estrepes (bolsa para 3m)	5 PP	1
Lampião	7 PP	1
Mapa	30 PP	1
Mochila	50 PP	–
Óleo	0,1 PP	0,5
Organizador de pergaminhos	25 PP	1
Pé de cabra	2 PP	1
Pederneira	1 PP	1
Ração de viagem (por dia)	1 PP	0,5
Saco de dormir	1 PP	1
Símbolo sagrado	5 PP	1
Sinete	5 PP	1
Tocha	0,1 PP	1
Vara de madeira	0,2 PP	1
Ferramentas		
Alaúde élfico	300 PP	1
Balança de mercador	30 PP	1
Coleção de livros	75 PP	1
Equipamento de viagem	10 PP	1
Estojo de disfarces	50 PP	1
Ferramentas de ladrão	30 PP	1
Flauta mística	150 PP	1
Instrumentos de <ofício>	30 PP	1
Instrumento musical	35 PP	1
Lira graciosa	90 PP	1
Luneta	100 PP	1
Maleta de medicamentos	50 PP	1
Pandeiro das planícies	60 PP	1
Tambor das profundezas	80 PP	1

Item	Preço	Espaços
Vestuário		
Andrajos de aldeão	1 PP	1
Bandana	5 PP	1
Botas de camurça	15 PP	1
Botas reforçadas	20 PP	1
Camisa bufante	25 PP	1
Capa esvoaçante	25 PP	1
Capa pesada	15 PP	1
Casaco longo	20 PP	1
Chapéu de mago	50 PP	1
Colar de cristal	150 PP	1
Elmo leve	15 PP	1
Elmo pesado	200 PP	1
Enfeite de elmo	15 PP	1
Farrapos de ermitão	1 PP	1
Gorro de ervas	75 PP	1
Luva de pelica	5 PP	1
Manopla	10 PP	1
Manto camuflado	12 PP	1
Manto eclesiástico	20 PP	1
Robe de mago	50 PP	1
Rondel	150 PP	1
Sapatos de camurça	8 PP	1
Tabardo	10 PP	1
Traje da corte	100 PP	1
Traje de viajante	10 PP	–
Veste de seda	25 PP	1
Esotéricos		
Astrolábio	450 PP	1
Bolsa de pó	300 PP	1
Cajado arcano	1.000 PP	2
Carrilhão consagrado	100 PP	1
Cetro elemental	750 PP	1
Costela de lich	300 PP	1
Dedo da floresta	200 PP	1
Espinho de monstro	250 PP	1
Estola sacerdotal	600 PP	1
Luva de ferro	150 PP	1
Medalhão de prata	750 PP	1
Orbe cristalina	750 PP	1

Tabela 3-6: Itens Gerais (Continuação)

Item	Preço	Espaços
Esotéricos (Continuação)		
Ostensório santificado	450 PP	1
Tomo hermético	1.500 PP	1
Varinha arcana	100 PP	1
Alquímicos – Preparados		
Ácido	10 PP	0,5
Antídoto	15 PP	0,5
Bálsamo restaurador	10 PP	0,5
Cosmético	30 PP	0,5
Essência de mana	50 PP	0,5
Fogo alquímico	10 PP	0,5
Incenso	50 PP	0,5
Turlin	25 PP	0,5
Alquímicos – Catalisadores		
Baga-de-fogo	30 PP	0,5
Essência abissal	150 PP	0,5
Extrato de noz	60 PP	0,5
Gengibre amargo	60 PP	0,5
Líquen lilás	30 PP	0,5
Musgo púrpura	45 PP	0,5
Ossos de monstro	45 PP	0,5
Pernas de sapo	60 PP	0,5
Pluma de algodão	60 PP	0,5
Pó de cristal	30 PP	0,5
Pó de giz	30 PP	0,5
Ramo verdejante	45 PP	0,5
Saco de sal	45 PP	0,5
Seixo de âmbar	30 PP	0,5
Terra de cemitério	30 PP	0,5
Alquímicos – Venenos		
Arictina	30 PP	0,5
Beijo do ocaso	1.000 PP	0,5
Beladona	1.500 PP	0,5
Bruma sonolenta	150 PP	0,5
Cicuta	60 PP	0,5
Fogo líquido	600 PP	0,5
Névoa tóxica	30 PP	0,5
Peçonha comum	15 PP	0,5
Peçonha concentrada	90 PP	0,5
Peçonha potente	600 PP	0,5

Item	Preço	Espaços
Alquímicos – Venenos (Continuação)		
Pó de lich	3.000 PP	0,5
Valeriana	50 PP	0,5
Vapor púrpura	150 PP	0,5
Animais		
Alforjes	30 PP	–
Cão de caça	150 PP	–
Cavalo	75 PP	–
Cavalo de guerra	400 PP	–
Estábulo (por dia)	1 PP	–
Falcão	500 PP	–
Mula	60 PP	–
Sela	20 PP	–
Veículos		
Canoa	70 PP	–
Carroça	150 PP	–
Carruagem	500 PP	–
Serviços		
Alimentação		
comum	0,2 PP	–
indulgente	15 PP	–
banquete	50 PP	–
Condução		
terrestre	0,1 PP/km	–
marítima	0,2 PP/km	–
Curandeiro	5 PP	–
Hospedagem (por noite)		
comum	1 PP	–
confortável	4 PP	–
luxuosa	20 PP	–
Magia		
1º círculo	10 PP	–
2º círculo	90 PP	–
3º círculo	360 PP	–
Mensageiro	0,5 PP/km	
Mercenário (por cena)		
parceiro iniciante	30 PP	–
parceiro veterano	150 PP	–
capangas iniciantes	90 PP	–
capangas veteranos	300 PP	

Ferramentas

Itens desta categoria afetam testes de perícia, eliminando penalidades ou fornecendo bônus. A CD para fabricar qualquer ferramenta é 20.

Alaúde Élfico. Feito com madeira de alta qualidade e manufatura delicada, este alaúde gera notas vívidas e emocionantes. Enquanto empunha este item, você pode usar a habilidade Inspiração como uma ação de movimento. Conta como um instrumento musical.

Balança de Mercador. Este instrumento de precisão é formado por um suporte que sustenta dois pratos e um conjunto de pesos diversos. Usada por mercadores para avaliar objetos e medir quantidades, fornece +2 em testes de Diplomacia para barganhar.

Coleção de Livros. Uma pequena coleção de tomos e tratados sobre um assunto. Fornece +1 em Conhecimento, Guerra, Misticismo, Nobreza ou Religião (definido quando o item é fabricado).

Equipamento de Viagem. Um saco com pederneira (pedra para fazer fogo), panelas e talheres para cozinhar, anzol e linha para pescar, uma pequena pá e outros utensílios úteis para viajar. Um personagem sem este item sofre –5 em testes de Sobrevivência para fazer um acampamento. Não inclui saco de dormir.

Estojo de Disfarces. Um conjunto de cosméticos, tintas para cabelo e algumas próteses simples (como bigodes e narizes falsos). Um personagem sem este item sofre –5 em testes de Enganação para disfarce.

Instrumentos Musicais

Algumas ferramentas são instrumentos musicais. Tais itens são de grande importância para bardos e possuem as regras a seguir.

- Você precisa empunhar um instrumento musical com as duas mãos para receber seus benefícios e para usar Músicas de Bardo (veja a página 31).
- Instrumentos musicais podem ser usados como esotéricos por bardos (permitindo que lance magias usando a mão que empunha o instrumento).
- Instrumentos musicais podem receber melhorias de ferramentas (contam como itens ligados a Atuação) e de esotéricos (mas afetam apenas magias lançadas por bardos).

Ferramentas de Ladrão. Uma pequena caixa contendo gazuas, arames e outros utensílios pequenos. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Ladinagem para abrir fechaduras e sabotar.

Flauta Mística. Um instrumento delicado, repleto de runas e pequenas gemas místicas. Um bardo que empunhe este item aumenta a CD para resistir às magias lançadas por ele em +1. Conta como um instrumento musical.

Instrumentos de <Ofício>. Existe uma versão deste item para cada tipo de Ofício. Por exemplo, martelo, pregos e serrote para Ofício (carpinteiro), pergaminhos em branco, tinta e pena para Ofício (escriba) e assim por diante. Um personagem sem os instrumentos de seu Ofício sofre –5 nessa perícia.

Estojo de disfarces

Ferramentas de ladrão

Maleta de medicamentos

Balança de mercador

Instrumentos de Ofício (carpinteiro)

Instrumentos de Ofício (escriba)

Instrumento Musical. Um instrumento típico, como um bandolim, flauta ou lira. Veja o quadro acima para as regras deste item.

Lira Graciosa. Este instrumento gera notas doces e poéticas. Enquanto empunha este item, você recebe +2 em testes de Atuação quando usa as habilidades Música de Bardo: Balada Fascinante e Manipular. Conta como um instrumento musical.

Luneta. Este instrumento valioso consiste de um cilindro metálico com duas lentes. Fornece +5 em testes de Percepção para observar coisas em alcance longo ou além.

Maleta de Medicamentos. Caixa de madeira com ervas, unguentos, bandagens e outros materiais úteis. Um personagem sem este item sofre –5 em Cura.

Pandeiro das Planíceis. A música deste instrumento empolga os ouvintes. Se usar a habilidade Música de Bardo: Melodia Curativa enquanto empunha este item, ela cura +1 ponto de vida por dado. Conta como um instrumento musical.

Tambor das Profundezas. Um instrumento típico de anões, capaz de sons graves e retumbantes. Enquanto empunha este item, o alcance da habilidade Inspiração e de qualquer Música de Bardo é dobrado. Conta como um instrumento musical.

Vestuário

Os itens desta seção precisam ser vestidos para fornecerem seus benefícios. A CD para fabricar qualquer vestuário é 20.

Andrajos de Aldeão. Roupas típicas de um camponês. Consiste de camisa larga e calças soltas ou blusa e saia, e não inclui botas — os mais pobres andam descalços. Fornece +2 em testes de Investigação para interrogar (ninguém se importa com o que um aldeão escuta) e, se você possuir o poder Aparência Inofensiva, a CD para resistir a ele aumenta em +2. Porém, impõe –2 em perícias baseadas em Carisma contra pessoas que se importem com classe social.

Bandana. Um lenço tipicamente usado por bandidos e piratas. Fornece +1 em Intimidação.

Botas de Camurça. Leves e resistentes, aprimoram o equilíbrio e a firmeza dos pés, fornecendo +1 em Acrobacia.

Botas Reforçadas. Grossas e resistentes, estas botas de cano alto protegem contra perigos do terreno. Aumentam seu deslocamento em +1,5m se ele for reduzido por terreno difícil (após a redução).

Camisa Bufante. Blusa colorida, com mangas e golas longas e encrespadas. Fornece +1 em Atuação.

Capa Esvoaçante. Favorita entre heróis ousados, esta capa de seda produz movimentos amplos e chamativos, que fornecem +1 em Enganação.

Capa Pesada. Uma capa de couro grossa e resistente. Protege e aquece o corpo, fornecendo +1 em Fortitude.

Casaco Longo. Feito de peles ou couro grosso forrado com lã, e impermeabilizado com óleo, este casaco é quente e pesado. Fornece +5 em testes de Fortitude para resistir a efeitos de frio, mas impõe penalidade de armadura de –2.

Chapéu de Mago. Com pinturas e bordados de símbolos arcanos, este chapéu pontudo ajuda a canalizar energias mágicas. Ele fornece +1 PM, mas apenas se você possuir pelo menos 1 nível de mago.

Flauta mística *Pandeiro das planícies* *Manopla*

Alaúde élfico *Tambor das profundezas* *Lira graciosa* *Elmo leve* *Elmo pesado*

Colar de Cristal. Esta pedra é capaz de sintonizar seu usuário com as energias do mundo natural. Ele fornece +1 ponto de mana, mas seu efeito só se ativa após um dia de uso.

Elmo Leve. Um capuz de couro ou peles ou um capacete aberto. Fornece *fortificação leve* (25% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo), mas impõe –2 em Iniciativa e Percepção. Se você for proficiente com armaduras pesadas, anula essa penalidade.

Elmo Pesado. Uma coifa (capuz de cota de malha) ou capacete fechado. Fornece *fortificação média* (como a leve, mas 50% de chance), mas impõe –5 em Iniciativa e Percepção. Se você for proficiente com armaduras pesadas, reduz essa penalidade para –2.

Enfeite de Elmo. Um adorno chamativo, como crina de cavalo, plumas, asas ou um totem de animal. Fornece resistência a medo +2.

Farrapos de Ermitão. Trapos "adornados" com plantas e raízes. Alguém vestindo farrapos de ermitão não parece muito civilizado e sofre –2 em Diplomacia e em testes de Investigação para interrogar. Entretanto, recebe +2 em Adestramento.

Gorro de Ervas. Formado por duas camadas de tecido, este chapéu é preenchido com ervas preparadas para auxiliar a concentração do usuário. Fornece +1 em Vontade.

Luva de Pelica. Estas luvas delicadas preservam o tato e impedem que o suor deixe os dedos escorregadios. Fornecem +1 em Ladinagem.

Manopla. Luva metálica que permite socos mais perigosos — o dano de seus ataques desarmados torna-se letal. Uma manopla conta como uma arma para receber melhorias e encantos para usá-los em seus ataques desarmados.

Manto Camuflado. Este manto é feito para um tipo de terreno específico (veja a página 220). Por exemplo, um manto camuflado para floresta pode ser verde e coberto de folhas, enquanto um manto urbano pode ser cinzento. Usar um manto camuflado no terreno correto fornece +2 em Furtividade.

Manto Eclesiástico. Um manto típico de igrejas e templos. Fornece +1 em Religião.

Robe Místico. Um manto longo, adornado com temas arcanos. Fornece +1 em Misticismo.

Rondel. Dois pequenos discos de aço costurados na roupa ou rebitados na armadura. Fornecem +1 de Defesa, mas afetam seus movimentos, impondo –2 em testes de ataque. Se você for proficiente com armaduras pesadas, anula essa penalidade.

Sapatos de Camurça. Leves e resistentes, aprimoram o equilíbrio e a firmeza dos pés, fornecendo +1 em Acrobacia.

Tabardo. Uma peça de tecido usada como um colete, cobrindo o peito e as costas. Geralmente ostenta a heráldica de um reino, igreja, casa nobre ou ordem de cavaleiros. Fornece +1 em Diplomacia.

Traje de Viajante. Inclui botas, calças ou saias, cinto, camisa de linho e capa com capuz. A roupa padrão de aventureiros.

Veste da Corte. Roupas de luxo, feitas sob medida e adequadas à nobreza e realeza. Inclui algumas joias, como anéis e colares. Em certos ambientes (um baile, um salão de palácio), um personagem que não esteja vestindo este item sofre –5 em perícias baseadas em Carisma.

Veste de Seda. Esta roupa leve e elegante deixa seus movimentos os mais livres possíveis. Fornece +1 em Reflexos.

Esotéricos

Itens utilizados por conjuradores para lançar magias de forma mais eficiente. Para usar um esotérico, você precisa empunhá-lo com a mão que usará para lançar a magia. Uma magia só pode receber os benefícios de um esotérico por vez. A CD para fabricar qualquer esotérico é 20 e para fabricá-lo você deve ser treinado em Misticismo.

Astrolábio. Este pequeno e delicado cilindro de metal é usado para medições. Quando lança uma magia que afeta uma área, você pode pagar +1 PM para ativar este item e dobrar a área de efeito da magia.

Bolsa de Pó. Uma bolsa com pó multicolorido, fabricado a partir das pétalas trituradas de flores que nascem apenas em florestas intocadas pela civilização. Quando lança uma magia de encantamento ou ilusão, você recebe +2 PM para gastar em aprimoramentos.

Cajado Arcano. Um cajado típico, feito de madeira de boa qualidade e entalhado com runas. O limite de PM que você pode gastar em magias arcanas e a CD para resistir a elas aumentam em +1. Para fornecer seus benefícios, um cajado precisa ser empunhado com as duas mãos. Ele pode ser usado como arma, com as estatísticas de um bordão.

Carrilhão Consagrado. Um sinete de som peculiar, usado em liturgias sagradas. A CD para resistir a suas magias divinas aumenta em +1.

Cetro Elemental. Este cetro de madeira ou metal possui uma pedra preciosa em sua ponta. De acordo com a pedra, ele será afinado a um tipo de dano: esmeralda (ácido), topázio (eletricidade), rubi (fogo), safira (frio). Quando lança uma magia que causa dano do tipo do cetro, o dano da magia aumenta em um dado do mesmo tipo.

Costela de Lich. Esta varinha é feita a partir do osso de um morto-vivo. Suas magias causam +1d6 pontos de dano de trevas. Se estiver empunhando esta varinha você não recupera PV por efeitos mágicos de cura.

Dedo da Floresta. Uma varinha feita da madeira de uma floresta virgem. Sempre que lançar uma magia, role 1d4. Com um resultado 4, você recupera 1 PM.

Espinho de Monstro. Uma varinha feita a partir do corpo de certos monstros. Suas magias causam +1d6 pontos de dano do mesmo tipo. Porém, sempre que lança uma magia, você perde 1 PV.

Estola Sacerdotal. Uma faixa adornada com símbolos divinos usada ao redor do pescoço. Quando lança uma magia divina que fornece um bônus numérico em um atributo, perícia ou Defesa, esse bônus aumenta em +1.

Luva de Ferro. Um conjunto de dedais interligados por correntes. Suas magias arcanas pessoais que concedem bônus na Defesa ou em testes de resistências têm esse bônus aumentado em +1.

Medalhão de Prata. Gravado com uma runa pessoal do conjurador, este medalhão diminui em –1 PM o custo de magias de alcance pessoal.

Orbe Cristalina. Esta esfera perfeita concentra seu poder mágico. O limite de PM que você pode gastar em magias arcanas aumenta em +1.

Ostensório Santificado. Esta obra de arte, geralmente na forma de um bastão ou cetro, é dedicada a um santo. Quando lança uma magia divina que cura pontos de vida, a cura aumenta em um dado extra do mesmo tipo.

Tomo Hermético. Um livro de tratados que aumentam a sua compreensão sobre uma escola de magia específica. A CD para resistir a suas magias arcanas dessa escola aumenta em +2.

Varinha Arcana. Uma varinha típica, feita de madeira de boa qualidade e entalhada com runas. A CD para resistir a suas magias arcanas aumenta em +1.

Alquímicos

Esta categoria inclui *preparados*, *catalisadores* e *venenos*.

Preparados

Itens de uso único que geram efeitos variados quando usados. A CD para fabricar qualquer preparado é 15.

Ácido. Frasco de vidro contendo um ácido alquímico altamente corrosivo. Para usar o ácido, você gasta uma ação padrão e escolhe uma criatura em alcance curto. Essa criatura sofre 2d4 pontos de dano de ácido (Reflexos CD Des reduz à metade).

Antídoto. Um pequeno frasco contendo um preparado capaz de combater a maioria dos venenos e toxinas. Beber o antídoto é uma ação padrão e anula qualquer condição envenenado afetando o alvo.

Bálsamo Restaurador. Uma pasta verde e fedorenta, feita de ervas medicinais. Esfregar essa pasta em um ferimento é uma ação completa e recupera 2d4 pontos de vida.

Cosmético. Perfume ou maquiagem. Aplicar um cosmético é uma ação completa e fornece +2 em testes de perícias baseadas em Carisma até o fim da cena.

Essência de Mana. Esta poção feita de ervas raras e compostos alquímicos recupera energia pessoal. Beber a essência de mana é uma ação padrão e recupera 1d4 pontos de mana.

Fogo Alquímico. Frasco de cerâmica contendo uma substância que entra em combustão em contato com o ar. Para usar o fogo alquímico, você gasta uma ação padrão e escolhe uma criatura em alcance curto. Essa criatura sofre 1d6 pontos de dano de fogo e fica em chamas. Um teste de Reflexos (CD Des) reduz o dano à metade e evita as chamas.

Incenso. Este incenso ajuda na concentração mística. Queimá-lo e meditar por uma hora fornece 2 pontos de mana temporários.

Turlin. Este pó fino, feito a partir da combinação de ervas e outros ingredientes naturais, é consumido por elfos para equilibrar seus sentimentos e emoções. Você pode inalar uma dose de turlin para ignorar as penalidades pela habilidade Sentimentos Conflitantes por uma cena.

Catalisadores

Substâncias preparadas através de processos alquímicos, catalisadores são itens de uso único que melhoram o efeito de uma magia quando ela é lançada.

Você precisa estar empunhando um catalisador para usá-lo e só pode usar um catalisador por vez. Reduções de custo de catalisadores acumulam com outras reduções de custo. Catalisadores que aumentam o dano só funcionam em magias que já causem dano. A CD para fabricar qualquer catalisador é 15 e para fabricá-lo você deve ser treinado em Misticismo.

Baga-de-Fogo. Pequeno fruto vermelho, apreciado por seu sabor picante. Usado como catalisador, adiciona +1d6 de dano de fogo a magias.

Essência Abissal. Um líquido espesso, produzido através do sangue de criaturas demoníacas. Aumenta os dados de dano de magias de fogo em uma categoria: d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12 (o máximo).

Extrato de Noz. Quando aplicado a uma magia que afeta uma área, aumenta a área em +3m.

Gengibre Amargo. Tratada com ácidos específicos, esta raiz potencializa o efeito de magias, aumentando qualquer bônus concedido em +1.

Líquen Lilás. Esta planta estranha, com aspecto cristalino, cresce apenas no cume de montanhas nevadas. Adiciona +1d6 de dano de frio a magias.

Musgo Púrpura. Encontrado em florestas fechadas, esse fungo cintilante possui propriedades que fornecem +2 na CD de magias de ilusão.

Ossos de Monstro. Pequenas falanges de criaturas monstruosas, tratadas com óleos alquímicos. Fornece +2 na CD de magias de necromancia.

Pernas de Sapo. Quando aplicadas a uma magia com alcance curto ou médio, estas pernas de sapo ressecadas aumentam o alcance da magia para médio ou longo, respectivamente.

Pluma de Algodão. Quando aplicado a uma magia com alcance maior que pessoal e que afete um ou mais alvos, este catalisador aumenta o número de alvos da magia em +1.

Pó de Cristal. Uma pitada de pó de algum mineral cristalino puro, como quartzo ou topázio. Suas propriedades diminuem o custo de magias de encantamento em –1 PM.

Pó de Giz. Calcário esmagado em pó, uma substância comum que, usada como catalisador, diminui o custo de magias de convocação em –1 PM.

Ramo Verdejante. Esta combinação de ervas potencializa magias de cura, aumentando sua cura em +1 PV por dado.

Saco de Sal. Um saco de couro com sal marinho. Fornece +2 na CD de magias de abjuração.

Seixo de Âmbar. Essa "gema" feita de seiva de árvore fossilizada diminui o custo de magias de transmutação em –1 PM.

Terra de Cemitério. Um punhado de terra cinzenta, colhida à noite de um cemitério. Adiciona +1d6 de dano de trevas a magias.

Venenos

Substâncias naturais ou preparadas perigosas para seres vivos. Exceto se indicado o contrário, a CD para fabricar qualquer veneno é 20.

Aractina. Este veneno feito a partir de monstros como aranhas gigantes deixa sua vítima enfraquecida — e a faz uma presa mais fácil para ser abatida. *Contato, vítima fica fraca e vulnerável.*

Beijo do Ocaso. Veneno raríssimo, preparado a partir de peçonha de serpe, sangue de demônio e plantas tóxicas encontradas apenas nos pântanos mais ermos. *Contato, vítima perde 4d12 PV por rodada durante 5 rodadas (perde 4d12 PV). A CD para fabricar e para resistir a este veneno aumenta em +5.*

Ácido

Antídoto

Essência de mana

Fogo alquímico

Ramo verdejante

Bálsamo restaurador

Venenos

Venenos são classificados de acordo com o método de inoculação (veja abaixo). Uma criatura exposta a um veneno deve fazer um teste de Fortitude (CD Int, definida por quem aplicou o veneno). Se falhar, sofre o efeito do veneno (efeitos em parênteses afetam vítimas que passem no teste de resistência). Efeitos que não sejam instantâneos, como perda de PV recorrente ou condições, deixam a vítima envenenada, e curar esta condição encerra quaisquer efeitos de veneno (mas não recupera PV perdidos).

Contato. Inoculados via um ataque que acerte (ou se a vítima tocar o objeto envenenado). Aplicar um veneno em uma arma exige uma ação de movimento e uma rolagem de 1d6. Se você rolar 1, se envenena acidentalmente (veja o poder Venefício). O veneno permanece na arma até acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

Inalação. Inoculados via respiração. São armazenados em frascos que podem ser arremessados em alcance curto. Quando o frasco se quebra, libera o veneno num cubo com 3m de lado. Todas as criaturas na área são expostas – prender a respiração não impede a inoculação, pois o veneno pode entrar por canais lacrimais e outras partes do corpo.

Ingestão. Inoculados através da ingestão de comida ou bebida.

Beladona. Planta extremamente tóxica que afeta o sistema nervoso da vítima. *Ingestão, vítima fica paralisada (lenta) por 3 rodadas. A CD para fabricar e para resistir a este veneno aumenta em +5.*

Bruma Sonolenta. Um gás sonífero. *Inalação, vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada).*

Cicuta. Planta cuja ingestão pode causar náusea, dores e até morte. *Ingestão, vítima perde 1d12 PV por rodada durante 3 rodadas (perde 1d12 PV).*

Fogo Líquido. Este líquido avermelhado está sempre quente ao toque. Em contato com o organismo, deixa a vítima suando, ofegante e cansada. Muitos duelos já foram vencidos por cavaleiros "honrados" enfrentando adversários enfraquecidos por fogo líquido... *Contato, vítima fica exausta (fatigada).*

Névoa Tóxica. Este gás verde queima e corrói a pele e os pulmões. *Inalação, vítimas perdem 1d12 PV por rodada durante 3 rodadas (perdem 1d12 PV).*

Peçonha Comum. Veneno típico, extraído de animais ou plantas tóxicas. *Contato, vítima perde 1d12 PV.*

Peçonha Concentrada. Dose concentrada da peçonha comum. *Contato, vítima perde 1d12 PV por rodada durante 3 rodadas (perde 1d12 PV).*

Peçonha Potente. Veneno extraído de monstros e plantas perigosos. *Contato, vítima perde 2d12 PV por rodada durante 3 rodadas (perde 2d12 PV).*

Pó de Lich. Veneno letal, usado para assassinar alvos poderosos. *Ingestão, vítima perde 4d12 PV por rodada durante 5 rodadas (perde 4d12 PV). A CD para fabricar e para resistir a este veneno aumenta em +5.*

Valeriana. Esta planta tem propriedades calmantes e, na dosagem certa, se torna um sonífero eficaz. *Ingestão, vítima fica inconsciente.*

Vapor Púrpura. Este gás roxo faz a vítima rir descontroladamente e agir de forma caótica. *Inalação, vítima fica confusa (confusa por 1 rodada).*

Animais

Animais funcionam como parceiros (veja a página 213). Porém, para usar um animal como parceiro, você precisa ser treinado em Adestramento. A descrição de cada animal indica seu tipo e nível de poder.

Alforjes. Sacos de couro feitos para serem presos em uma sela. Permitem que um cavalo carregue até 5 espaços de item para você ou aumenta a capacidade de carga de uma mula em +5.

Cão de Caça. Um cachorro valente e leal. *Perseguidor iniciante.*

Cavalo. O método de transporte mais comum em Ghanor. Cavalos se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante um combate. *Cavalo iniciante. Você não precisa ser treinado em Adestramento para usar um cavalo.*

Cavalo de Guerra. Como cavalo, mas dispensa o teste de Cavalgar para permanecer montado durante combate.

Estábulo. Inclui alimentação para o animal.

Falcão. Esta ave é o animal favorito de muitos nobres, fazendo com que falcoeiros habilidosos sejam valorizados em qualquer corte. *Vigilante iniciante.*

Mula. Este híbrido robusto é muito usado como animal de carga. *Besta de carga iniciante.*

Sela. Esta peça de couro e pelego é colocada sobre o lombo da montaria e serve de assento para o cavaleiro. Inclui arreios para conduzir o animal. Um personagem montado sem sela sofre –5 em testes de Cavalgar. Uma sela pode receber melhorias de ferramentas.

Veículos

Canoa. Uma embarcação simples. Inclui remos. Tem as estatísticas de uma carroça, mas se desloca por água e a perícia usada para conduzi-la em situações difíceis é Atletismo ou Ofício (marinheiro).

Carroça. Veículo de quatro rodas, puxado por dois cavalos ou bois (10 PP cada). Inclui os arreios necessários para controlar os animais. Uma carroça tem tamanho Grande, 50 PV, Defesa 8, RD 5 e pode carregar até 4 criaturas Médias ou 80 espaços. Conduzir a carroça gasta uma ação de movimento e a faz se deslocar 9m. Situações difíceis (terreno acidentado, clima ruim) podem exigir um teste de Adestramento, a critério do mestre.

Carruagem. Veículo luxuoso e com uma cabine fechada. Tem as estatísticas de uma carroça, mas fornece cobertura leve a seus passageiros.

Serviços

Se estiver usando a regra de custo de vida (veja a página 232), você não precisa pagar por alimentação e hospedagem comuns. Você ainda pode usar as versões mais caras desses serviços se quiser um benefício (e estiver disposto a pagar por ele).

Alimentação

Como normalmente estão viajando, aventureiros muitas vezes se alimentam em tavernas ou estalagens.

Comum. A refeição típica de um camponês consiste de pão, mingau e uma caneca de sidra.

Indulgente. Uma refeição farta e de boa qualidade. Inclui pão, queijo e cozido de galinha com legumes. Para beber, cerveja ou vinho e, de sobremesa, frutas e hidromel. Comer essa refeição fornece 5 PV temporários até o fim do próximo dia.

Banquete. Uma refeição suntuosa. Inclui carne de caça, aves e pescados, como javali, faisão e salmão ao molho de especiarias, queijo com ervas, vinho de ótima safra e, para sobremesa, frutas exóticas, bolos e tortas. Comer um banquete o deixa motivado — você recebe +1d6 em um teste a sua escolha realizado até o fim do próximo dia.

Hospedagem

Além de comer em tavernas e estalagens, aventureiros normalmente também se hospedam nesses lugares. Sua opção de hospedagem define sua condição de descanso (veja a página 70).

Comum. Um espaço no salão comunal. Se tiver sorte, o taverneiro deixará a lareira acesa para que você não passe frio. Pelo menos não ficará sozinho — pulgas e ratos lhe farão companhia. *Condição de descanso normal.*

Confortável. Um quarto pequeno, mas privativo, com uma cama com colchão de palha e um baú para guardar seus pertences. *Condição de descanso confortável.*

Luxuosa. Um quarto grande, com colchão de algodão ou penas, cortinas nas janelas, uma bacia de água quente para banho e outros luxos. Essas acomodações estão disponíveis apenas nas melhores estalagens. *Condição de descanso luxuosa.*

Mercenários

Mercenários funcionam como parceiros (veja a página 213). O valor listado representa o preço para contratar o NPC por uma cena. Ele irá acompanhá-lo, contando para seu limite de parceiros, mas sem oferecer benefício, até que você peça sua ajuda. Então, fornecerá seu benefício até o fim da cena. Após ajudá-lo, o mercenário irá embora. De acordo com o mestre, pode ser possível contratar um mercenário para uma aventura inteira pelo triplo do preço listado. A descrição de cada mercenário indica seu tipo e nível de poder.

Alquimista de Batalha. Um artesão especializado em preparados alquímicos e no seu uso em batalhas. *Destruidor veterano.*

Aprendiz de Guilda. Um auxiliar treinado, capaz de ajudá-lo em seu ofício. *Artesão iniciante.*

Aprendiz de Mago. Um estudioso das artes arcanas, capaz de ajudá-lo com suas magias (embora ainda não consiga conjurar feitiços por si só). *Magivocador iniciante.*

Arauto. Um servo treinado para anunciá-lo de forma solene. *Emissário veterano.*

Arqueiro. Um combatente especializado em armas de disparo, geralmente arcos ou bestas. *Atirador iniciante.*

Bando de Aldeões. Um grupo de esfarrapados descalços portando ancinhos, porretes e outras armas improvisadas. *Turba iniciante.*

Batedor. Um guia atento e acostumado com os ermos. *Vigilante veterano.*

Bibliotecário Místico. Um entusiasta de magia, repleto de tomos e pergaminhos. *Místico veterano.*

Carregador de Tochas. Um servo que ajuda com seu equipamento (apesar do nome, carrega mais do que tochas). *Carregador iniciante.*

Conselheiro. Um estudioso de diversos assuntos. *Sábio veterano.*

Guarda-costas. Um mercenário especializado em proteger seu contratante e enfrentar seus inimigos. *Combatente e guardião iniciante.*

Herbalista. Um conhecedor de ervas e unguentos medicinais. *Médico iniciante.*

Homem de Armas. Um soldado treinado em armas corpo a corpo, como espadas e machados. *Fortão iniciante.*

Irregulares. Soldados que não fazem parte de nenhum exército ou companhia mercenária regular, com pouco treinamento e equipamento díspar. *Infantaria veterana.*

Matador. Um assassino de aluguel, discreto e letal. *Assassino veterano.*

Sombra. Um mercenário acostumado a agir discretamente e desvendar segredos bem guardados. *Espião veterano.*

Outros Serviços

Condução. Inclui viagens terrestres (em carroças) ou marítimas (em navios).

Curandeiro. O preço para você receber cuidados prolongados ou tratamento contra uma doença ou veneno (veja a página 78). Para um curandeiro que o acompanhe em suas aventuras, veja a seção "Mercenários".

Mensageiro. Inclui mensagens entregues a pé, por cavaleiros ou navios.

Magias. Este é o preço para um conjurador lançar uma magia em uma situação comum. Ou seja, você vai até o conjurador e lançar a magia não oferece risco para ele. Para um conjurador que o acompanhe em suas aventuras, consulte a seção "Mercenários".

Por mais sujo que seja o trabalho, há sempre alguém disposto a fazê-lo.

Itens Especiais

Itens especiais são versões mais poderosas de certos itens, como armaduras forjadas com técnicas dos anões ou esotéricos fabricados usando antigos conhecimentos místicos.

Itens Superiores

Itens superiores são equipamentos de alta qualidade, fabricados com as melhores técnicas e matérias-primas. Em termos de jogo, itens superiores possuem de uma a quatro melhorias. Cada melhoria fornece um benefício, mas aumenta o preço do item. Por exemplo, uma espada longa normal custa 15 PP. Uma espada longa superior com uma melhoria custa 315 PP. Já uma espada longa com quatro melhorias custa 18.015 PP — mais dinheiro que muitos camponeses verão em suas vidas!

Itens com uma melhoria são caros, mas ainda relativamente comuns. Por exemplo, um castelo poderoso e próspero pode equipar seus guardas com armas com uma melhoria. Itens com duas melhorias são muito valiosos, e nunca são produzidos em grande quantidade. O capitão da guarda do mesmo castelo pode ter um item com duas melhorias. Já itens com três ou quatro melhorias são obras-primas, tão ou mais famosos que seus portadores. O senhor ou a senhora do castelo do exemplo talvez tenha um item assim, e ele provavelmente terá sido uma herança passada de geração em geração.

Tabela 3-7: Preço de Melhorias

Número de Melhorias	Aumento no Preço	Aumento na CD
1	+300 PP	+5
2	+3.000 PP	+10
3	+9.000 PP	+15
4	+18.000 PP	+20

Melhorias

Ajustada. Feito com peças medidas com precisão, o item tem a sua penalidade de armadura diminuída em 1.

Ampliador. Quando lança uma magia com área em metros, você pode gastar +1 PM para aumentar a área dessa magia em +3m.

Aprimorado. Esta melhoria só pode ser aplicada a uma ferramenta ou vestuário que modifique uma perícia (forneça um bônus ou reduza uma penalidade) e fornece um bônus de +1 nessa perícia (ou aumenta o bônus já fornecido pelo item em +1. Por exemplo, uma maleta de medicamentos aprimorada fornece +1 em Cura e uma luva de pelica aprimorada fornece +2 em Ladinagem.

Armazenador. Um esotérico armazenador pode ser carregado com energia mágica. Você pode gastar até 5 PM para armazenar a mesma quantidade de pontos de mana no item. Esses PM podem ser usados para pagar o custo de magias lançadas com o item, e permanecem nele até serem gastos.

Atroz. A arma é um amontoado de pontas, ganchos e protuberâncias. É difícil empunhá-la sem se machucar, mas ela fornece +2 nas rolagens de dano. *Pré-requisito:* Cruel.

Banhado a Ouro. Uma melhoria favorita de nobres pomposos ou de aventureiros que acabaram de enriquecer. Fornece +2 em Diplomacia. O mestre pode mudar o bônus para uma penalidade de –2 contra pessoas que desprezam ostentação. Além disso, pode atrair a cobiça de ladrões.

Canalizador. O esotérico possui uma gema mística que permite que você canalize mais mana do que normalmente seria capaz. O máximo de PM que você pode gastar em magias aumenta em +1.

Certeira. Fabricada para ser mais precisa e balanceada, a arma fornece +1 nos testes de ataque.

Cravejado de Gemas. É fácil ser persuadido por alguém opulento o bastante para ostentar um item cravejado de gemas. Fornece +2 em Enganação.

Assim como um item banhado a ouro, pode atrair a cobiça de ladrões.

Cruel. Rebarbas, espinhos e até mesmo lâminas adicionais compõem uma arma cruel. Ela fornece +1 nas rolagens de dano.

Delicada. Apenas os materiais mais leves foram usados nesta armadura. As placas têm a espessura mínima necessária para oferecer a proteção que devem. Esta melhoria só pode ser aplicada a armaduras pesadas e permite que o personagem aplique 1 ponto de sua Destreza na Defesa (ou de outro atributo, caso o utilize em vez de Des). Uma armadura não pode ser delicada e reforçada.

Discreto. O item é disfarçado como outro item inócuo (como um florete escondido em uma bengala) ou modificado para ser telescópico (podendo se dobrar em si mesmo para ocupar menos espaço). O item ocupa –1 espaço (mínimo 1) e fornece +5 em testes de Ladinagem para ser ocultado.

Energético. Catalisadores alquímicos inseridos no item fazem com que ele potencialize energias mágicas. Suas magias que causam dano causam +1d6 pontos de dano do mesmo de tipo.

Equilibrada. A arma é forjada com o balanço perfeito, o que facilita movimentos complexos. Ela fornece +2 em testes de manobras (como desarmar, quebrar...).

Espinhosa (Armadura). Uma armadura coberta de espinhos é uma visão impressionante — principalmente se os espinhos estiverem banhados com o sangue dos inimigos! Se o usuário agarrar ou for agarrado por uma criatura, causa dano de perfuração nesta criatura igual a sua Força. O dano é causado quando a manobra é feita e no início de cada turno do personagem, enquanto ela for mantida.

Espinhoso (Escudo). Aumenta o dano de um ataque com escudo em um passo.

Extensor. Quando lança uma magia com alcance curto ou médio, você pode gastar +2 PM para aumentar o alcance dessa magia em uma categoria (de curto para médio ou de médio para longo).

Harmonizada (Arma). A arma foi banhada em óleos alquímicos que a deixaram sintonizada com a aura de seu usuário. Escolha uma habilidade ativada ao fazer um ataque ou usar a ação agredir e que custe pontos de mana. Esta habilidade tem seu custo em PM reduzido em –1 se utilizada com esta arma. *Pré-requisito:* outra melhoria qualquer.

Harmonizado (Esotérico). Escolha uma magia. Seu custo diminui em –1 PM. Você pode

Tabela 3-8: Melhorias

Melhoria	Efeito
Melhorias para Armas	
Certeira	+1 nos testes de ataque
Pungente	+2 nos testes de ataque
Cruel	+1 nas rolagens de dano
Atroz	+2 nas rolagens de dano
Equilibrada	+2 em testes de manobras
Harmonizada	Custo de habilidades de ataque diminui em –1 PM
Injeção alquímica	Gera efeito de preparado
Maciça	+1 no multiplicador de crítico
Mira telescópica	Aumenta alcance da arma
Precisa	+1 na margem de ameaça
Melhorias para Armaduras e Escudos	
Ajustada	–1 na penalidade de armadura
Sob medida	–2 na penalidade de armadura
Delicada	Aplica 1 de Des na Defesa
Espinhosa (armadura)	Causa dano com agarrar
Espinhoso (escudo)	Aumenta dano do escudo
Polida	+2 na Defesa na 1º rodada
Reforçada	+1 na Defesa, +1 na penalidade de armadura
Rúnica	Resistência a magia +2
Selada	+1 nos testes de resistência
Melhorias para Esotéricos	
Ampliador	Aumenta a área da magia
Armazenador	Armazena até 5 PM
Canalizador	+1 no limite de PM
Energético	+1d6 no dano de magias
Extensor	Aumenta o alcance da magia
Harmonizado	Custo de uma magia diminui em –1 PM
Poderoso	+1 na CD de suas magias
Sentinela	+5 em Defesa, –2 PM
Melhorias para Ferramentas e Vestuário	
Aprimorado	+1 em testes de perícia
Magistral	+2 em testes de perícia
Melhorias para Qualquer das Categorias Acima	
Banhado a ouro	+2 em Diplomacia
Cravejado de gemas	+2 em Enganação
Discreto	–1 espaço, +5 para ocultar
Macabro	+2 em Intimidação, –2 em Diplomacia

mudar a magia afetada pelo item com um ritual que exige um dia e 100 PP em ingredientes.

Injeção Alquímica. Um minúsculo frasco de cerâmica ou vidro é inserido ao longo da arma, junto com um mecanismo injetor ativado por impacto. Um ataque que acerte causa seu dano normal e libera uma carga de um preparado (como ácido ou fogo alquímico) ou de água benta, que atinge o alvo automaticamente. A melhoria tem espaço para 2 doses. Recarregá-la exige uma ação completa e o gasto dos itens com os quais você quiser carregá-la.

Macabro. O macabro é pintado com sangue seco, esculpido na forma de uma caveira ou decorado com pedaços de orelhas, dedos e olhos. Essa aparência assustadora fornece +2 em Intimidação, mas impõe uma penalidade de –2 em Diplomacia.

Maciça. A arma é feita com material denso, fazendo com que seus golpes tenham impacto terrível. O multiplicador de crítico da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser maciça e precisa.

Magistral. A ferramenta ou vestuário é construído com materiais de altíssima pureza e as técnicas mais avançadas. O bônus em perícia fornecido pelo item aumenta em +1. *Pré-requisito:* Aprimorado.

Mira Telescópica. Aumenta o alcance da arma em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo) e o alcance da habilidade Ataque Furtivo para médio. Esta melhoria só pode ser aplicada em armas de disparo (exceto fundas).

Poderoso. A CD para resistir a suas magias aumenta em +1.

Polida. A armadura ou escudo foi feito com metais reluzentes. Além de bonita, a luz refletida ofusca inimigos. Em ambientes iluminados, o bônus de Defesa do item aumenta em +5, mas apenas na primeira rodada de combate — após isso, os inimigos se acostumam ao reflexo.

Precisa. Cuidado especial foi tomado ao temperar o aço desta arma, para que seu fio se mantenha sempre como uma navalha. A margem de ameaça aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser precisa e maciça.

Pungente. Temperada diversas vezes para adquirir o fio ou o equilíbrio perfeito, a arma fornece +2 nos testes de ataque. *Pré-requisito:* Certeira.

Reforçada. Se for uma armadura, o item possui uma camada adicional de tecido, malha mais densa ou placas mais grossas. Se for um escudo, possui uma chapa mais espessa. O bônus na Defesa e a penalidade de armadura do item aumentam em 1. Um item não pode ser reforçado e delicado.

Rúnica. O item foi gravado com runas especiais que repelem magias nocivas, fornecendo resistência à magia +2. *Pré-requisito:* outra melhoria qualquer.

Selada. A armadura foi forjada de forma a proteger todo o corpo do usuário, sem deixar espaço para nem mesmo um alfinete! Esta melhoria fornece um bônus de +1 em testes de resistência, mas só pode ser aplicado em armaduras pesadas.

Sentinela. O item usa parte de sua mana pessoal para gerar um campo que desvia ataques. Você recebe +5 em Defesa, mas sofre penalidade de –2 PM. Você pode cancelar ou ativar esse efeito com um ritual que dura 10 minutos, mas os PM gastos não são recuperados automaticamente.

Sob Medida. Embora muitas armaduras sejam feitas especificamente para um usuário, esta passou por um período extenso de ajustes e refinamento, adequando-se com perfeição ao seu corpo. Reduz a penalidade por armadura em 2, mas apenas para o usuário específico (para outros, comporta-se como um item ajustado). *Pré-requisito:* Ajustada.

Melhorias de Mortífice

Os famosos e temidos artesãos da morte de Kottar desenvolveram uma série de modificações baseadas no uso de partes de cadáveres especialmente tratadas. Um item com uma melhoria de mortífice tem seu preço aumentado em +9.000 PP, cumulativo com o aumento de preço pelo número de melhorias; assim, um item com duas melhorias, sendo uma delas de mortífice, custa +12.000 PP.

O efeito das melhorias de mortífice depende do tipo de criatura da qual o item foi feito (determinado no momento da fabricação). Para determinar aleatoriamente o tipo de criatura, role 1d4: 1) animal; 2) monstro; 3) morto-vivo; 4) uma raça de humanoides.

Ceifadora (Melhoria de Arma). Feita dos dentes, garras e ossos da criatura. O benefício depende do tipo de criatura utilizado na fabricação.

• *Animal.* A margem de ameaça e o multiplicador de crítico da arma aumentam em 1 ponto.

• *Humanoide.* Uma criatura viva atingida fica sangrando. A condição de sangramento causada pela arma é cumulativa — uma criatura atingida duas vezes perde 2d6 PV por sangramento por rodada.

• *Monstro.* A arma causa +1d8 pontos de dano.

• *Morto-vivo.* Quando faz um acerto crítico em uma criatura viva, role 1d10. A criatura perde PV iguais à rolagem e você ganha PV temporários iguais ao resultado da rolagem.

Tabela 3-9: Melhorias de Mortífice

Melhoria	Efeito
Ceifadora	
animal	+1 na margem de ameaça, +1 no multiplicador de crítico
humanoide	Sangramento
monstro	+1d8 pontos de dano
morto-vivo	Crítico drena 1d10 PV
Mortalha	
animal	Redução de eletricidade, frio e perfuração 10
humanoide	RD 5
monstro	Redução de ácido, corte e fogo 10
morto-vivo	Resistência a magia +1
Necromágico	
animal	+1 ponto de dano por dado
humanoide	–1 PM no custo de magias
monstro	Gasta +2 PM por +2 na CD
morto-vivo	Gasta +2 PM para ignorar RD, resistências e imunidades

Mortalha (Melhoria de Armadura). Feita do esqueleto e da pele da criatura. O benefício depende do tipo de criatura utilizado na fabricação.

• *Animal.* Redução de eletricidade, frio e perfuração 10.

• *Humanoide.* Redução de dano 5.

• *Monstro.* Redução de ácido, corte e fogo 10.

• *Morto-vivo.* Resistência a magia +5.

Necromágico (Melhoria de Esotérico). Feito a partir dos olhos, orelhas, língua e órgãos internos da criatura. Magias lançadas com esse esotérico recebem um benefício determinado pelo tipo de criatura utilizada na fabricação.

• *Animal.* A magia causa +1 ponto de dano por dado de dano.

• *Humanoide.* O custo da magia diminui em –1 PM.

• *Monstro.* Quando lança uma magia, pode gastar +2 PM para aumentar a CD dela em +2.

• *Morto-vivo.* Quando lança uma magia, pode gastar +2 PM para que ela ignore reduções de dano, resistências e imunidades do alvo.

Arcanium

O metal mais raro e precioso de Ghanor é lendário por suas propriedades mágicas naturais. Forjadores de Arcanium dizem que não decidem a forma do item: em vez disso, "ouvem" o metal e dão a ele a forma que ele precisa para manifestar sua magia inerente.

Armas, armaduras, escudos e esotéricos podem ser feitos de Arcanium. Armas desse material fornecem +2 em testes de ataque e rolagens de dano, armaduras e escudos fornecem +2 na Defesa e esotéricos aumentam a CD para resistir a suas magias em +1.

Além desses benefícios, cada item de Arcanium contém uma magia específica, determinada no momento da fabricação do item. Se você estiver empunhando a arma, escudo ou esotérico, ou vestindo a armadura, pode lançar a magia contida no item pagando o custo em PM dela (atributo-chave Inteligência, Sabedoria ou Carisma, a sua escolha). Você pode aplicar aprimoramentos que não possuam pré-requisitos específicos, dentro do máximo de PM que pode gastar em habilidades. Lançar a magia de um item de Arcanium não exige pronunciar palavras mágicas, gesticular ou se concentrar, e magias arcanas lançadas por meio do item não sofrem limitação pelo uso de armaduras.

Itens de Arcanium são mais caros. O aumento no preço depende do círculo da magia que ele contém: +30.000 PP para um item contendo uma magia de 1º ou 2º círculo, +60.000 PP para uma magia de 3º ou 4º círculo e +90.000 PP para um item contendo uma magia de 5º círculo.

Pela raridade do material, e pelo fato do fabricante precisar sacrificar parte de sua essência no processo de fabricação, itens de Arcanium raramente são encontrados à venda. Fabricar um item de Arcanium exige um teste de Ofício com CD +10 em relação a um item do mesmo tipo.

Um mesmo item pode ser superior e de Arcanium. Some os bônus de melhorias com os bônus de Arcanium (eles acumulam), assim como o aumento no preço pela quantidade de melhorias com o aumento pelo círculo da magia contida. Assim, uma arma pungente de Arcanium fornece +4 em testes de ataque. Um item superior de Arcanium com 4 melhorias e uma magia de 5º círculo tem seu preço aumentado em um total de +108.000 PP e sua CD de fabricação aumentada em +30!

Alquimia Mística

Esses itens possuem propriedades além daquelas encontradas em itens alquímicos comuns. Existem apenas nas maiores cidades ou nos ermos mais profundos, nos lares reclusos de sábios eremitas.

A CD para fabricar itens de alquimia mística é 25. Porém, para fazer isso, um personagem deve possuir o poder Alquimista Místico.

Preparados

Ácido Concentrado. Como ácido, mas o alvo sofre 4d8 pontos de dano de ácido e fica vulnerável até o final da cena (Reflexos CD Des reduz à metade e evita a condição).

Bálsamo Potente. Como bálsamo restaurador, mas o alvo recupera 4d8 pontos de vida.

Elixir do Amor. Um humanoide que beba este líquido adocicado fica apaixonado pela primeira criatura que enxergar (condição enfeitiçado; Vontade CD Car anula). O efeito dura 1d3 dias.

Fluido Congelante. O líquido leitoso contido nesse frasco congela instantaneamente em contato com o ar. Para usar o fluido, você gasta uma ação padrão e escolhe uma criatura em alcance curto. Essa criatura sofre 2d8 pontos de dano de frio e fica enredada (Fortitude CD Des reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura enredada pode gastar uma ação padrão para refazer o teste.

Frasco do Inferno. Este temido preparado alquímico é proibido em diversos reinos, pois faz o próprio ar pegar fogo. Para usar o frasco do inferno, você gasta uma ação padrão e escolhe um cubo de 3m em alcance curto. Todas as criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD Des reduz à metade e evita a condição). As chamas são mais fortes: causam 2d6 pontos de dano por rodada e exigem que a vítima gaste uma ação completa e passe em um teste de Reflexos (CD 20) ou mergulhe em água para apagá-las.

Licor de Ervas. Um líquido com perfume forte e propriedades curativas. Beber o elixir é uma ação padrão e remove uma condição entre cego, debilitado, enjoado, exausto, fatigado, fraco, paralisado, petrificado e surdo.

Incenso Místico. Como um incenso normal, mas feito de substâncias raras. Queimá-lo e meditar por uma hora fornece 5 pontos de mana temporários.

Pó do Desaparecimento. Uma criatura ou objeto coberto por este pó torna-se invisível (como em *Invisibilidade*) por 2d6 rodadas. O usuário não sabe quando a invisibilidade vai terminar.

Soro Rochoso. Este líquido denso e cinzento aumenta a rigidez da pele do usuário. Fornece redução de dano 5 e diminui o deslocamento em –1,5m por uma cena.

Soro Rubro. Este líquido cor de sangue aumenta a agressividade e capacidade de combate do usuário. Fornece +2 em testes de ataque e de resistência e –2 em perícias baseadas em Inteligência e Carisma por uma cena.

Substrato de Mana. Como essência de mana, mas recupera 2d4 pontos de mana.

Tabela 3-10: Alquimia Mística

Item	Preço	Espaços
Ácido concentrado	90 PP	0,5
Bálsamo potente	120 PP	0,5
Elixir do amor	120 PP	0,5
Fluido congelante	60 PP	0,5
Frasco do inferno	300 PP	0,5
Incenso místico	150 PP	0,5
Licor de ervas	60 PP	0,5
Pó do desaparecimento	120 PP	0,5
Soro rochoso	150 PP	0,5
Soro rubro	90 PP	0,5
Substrato de mana	150 PP	0,5

Catalisadores

Catalisador Concentrado. Todos os catalisadores existem em versões concentradas. Um catalisador concentrado gera o dobro do efeito comum, mas custa o triplo do preço. Por exemplo, líquen lilás concentrado adiciona +2d6 de dano de frio a magias e custa 90 PP, pluma de algodão concentrada aumenta o número de alvos da magia em +2 e custa 180 PP e ramo verdejante concentrado aumenta a cura da magia em +2 PV por dado e custa 90 PP.

Poções & Pergaminhos

Certos clérigos, druidas e magos conhecem segredos antigos para "armazenar" magias em poções ou pergaminhos, para que sejam utilizados posteriormente por eles próprios ou por outras pessoas.

Cada poção ou pergaminho contém o efeito de uma magia. Quando é ativado, gera o efeito dessa magia e então desaparece. Se a magia exigir teste de resistência, a CD é baseada em Int ou Sab, a escolha do usuário da poção.

O preço de uma poção ou pergaminho é o custo em PM da magia ao quadrado (mínimo 1) x 30 PP. Assim, uma poção ou pergaminho contendo uma magia de 1º círculo (1 PM) custa 30 PP (1^2 x 30 PP). Já um desses itens contendo uma magia de 2º círculo (3 PM) custa 270 PP (3^2 x 30 PP). A tabela ao lado possui o preço calculado conforme o custo em PM.

Poções e pergaminhos são itens mágicos e são classificados conforme o círculo da magia que contêm: 1º ou 2º (item mágico menor), 3º ou 4º (médio) e 5º (maior).

Poções

Uma poção é um líquido mágico armazenado em um frasco de vidro ou cerâmica. Poções podem conter apenas magias que tenham como alvo uma criatura ou objeto, ou que tenham efeito em área. Poções que afetem objetos também são chamadas de óleos e poções que gerem efeito em área também são chamadas de granadas.

Ativação. Para ativar uma poção você deve bebê-la (a poção afeta quem ingeri-la). Isso exige uma ação padrão. Também é possível dar uma poção a uma criatura inconsciente gastando uma ação completa ou forçar uma criatura a bebê-la fazendo a manobra agarrar e então vencendo mais um teste de manobra.

Ativar um óleo exige uma ação padrão para aplicá-lo no objeto que será afetado. Ativar uma granada exige uma ação padrão para arremessá-la em qualquer ponto em alcance curto (o centro do efeito da magia é o ponto onde a granada foi arremessada).

Tabela 3-11: Poções & Pergaminhos

Custo	Preço	Custo	Preço
1 PM	30 PP	11 PM	3.630 PP
2 PM	120 PP	12 PM	4.320 PP
3 PM	270 PP	13 PM	5.070 PP
4 PM	480 PP	14 PM	5.880 PP
5 PM	750 PP	15 PM	6.750 PP
6 PM	1.080 PP	16 PM	7.680 PP
7 PM	1.470 PP	17 PM	8.670 PP
8 PM	1.920 PP	18 PM	9.720 PP
9 PM	2.430 PP	19 PM	10.830 PP
10 PM	3.000 PP	20 PM	12.000 PP

Pergaminhos

Um pergaminho mágico é uma folha grossa de papel, papiro, couro ou outros materiais. Pergaminhos podem conter qualquer magia. Quando as palavras escritas nele são pronunciadas, a magia é ativada e o pergaminho se desfaz em cinzas.

Ativação. Para ativar um pergaminho você deve lê-lo em voz alta. Isso exige uma ação padrão ou a ação necessária para lançar a magia, o que for maior. Para ler um pergaminho, você deve conhecer a magia escrita nele ou passar em um teste de Misticismo (CD 20 + custo em PM da magia).

Quando ativa um pergaminho, você toma quaisquer decisões exigidas pela magia, como se a tivesse lançado, e aplica habilidades que se aplicariam às suas próprias magias. Caso conheça a magia, pode aplicar aprimoramentos nela, pagando o custo em pontos de mana deles (você paga apenas o custo dos aprimoramentos, não o custo básico da magia).

Fabricando

Para fabricar uma poção ou pergaminho, escolha uma magia que você conheça. Essa será a magia que o item irá conter (lembre-se que poções podem conter apenas magias que tenham como alvo uma criatura ou objeto ou que tenham efeito em área). A CD para fabricá-lo é 20 + o custo em PM da magia.

Quando fabrica uma poção, você pode aplicar aprimoramentos nela, até seu limite de gasto de PM, como se estivesse lançando a magia (o preço e a CD do teste de Ofício são ajustados de acordo). Quando fabrica um pergaminho, você não pode aplicar aprimoramentos (mas pode fazer isso ao ativá-lo).

Capítulo 4

Magia

Uma energia de origem misteriosa e ao mesmo tempo fascinante e assustadora, a magia é uma das mais poderosas forças do mundo de Ghanor, capaz de produzir efeitos além da compreensão. Uma magia pode criar uma bola de fogo ou curar ferimentos; fazer alguém adormecer ou distorcer o próprio tempo e espaço. Este capítulo traz as regras para lançar magias, além da lista e descrição de todas elas.

Regras de Magias

Todas as magias são classificadas em tipos (arcana ou divina) e círculos (do 1º ao 5º).

Magia Arcana. Rituais e feitiços que usam as energias do mundo, permitindo ao conjurador violar as leis naturais e alterar a realidade. O conhecimento a respeito deste tipo de magia é um grande segredo guardado pelos magos, reunido em tradições, formas específicas de aprender e manipular a magia arcana. Os efeitos da magia arcana costumam ser impressionantes, destruidores e fantásticos — como produzir relâmpagos, metamorfosear criaturas, transportar por longas distâncias e criar imagens ilusórias. Bardos também conseguem acessar essas energias através do poder de sua música.

Magia Divina. Milagres concedidos pelos santos através da devoção e obediência aos ensinamentos dessa entidade. Os efeitos da magia divina dependem do santo que a concede, mas geralmente envolvem proteção, fortalecimento e poder para enfrentar o mal. Druidas também conseguem gerar esses efeitos divinos, mas sua devoção serve à natureza e aos espíritos ancestrais.

Círculos. Magias são divididas em círculos, do 1º ao 5º. Quanto mais alto o círculo da magia, mais poderosa ela é. Enquanto que magias de 1º círculo excedem pouco os limites mundanos de uma pessoa, magias de 5º círculo podem invocar chuvas de meteoros, parar o tempo e até mesmo realizar desejos!

Atributo-Chave

O atributo-chave de suas magias é definido pela forma como você domina este poder, e afeta afeta a CD dos testes de resistência para resistir a elas.

- **Inteligência.** Atributo-chave dos magos. Eles seguem métodos e fórmulas antigas, baseadas nas leis do mundo natural e organizadas sob a forma de tradições. Para eles, a magia é conhecimento.
- **Sabedoria.** Atributo-chave dos clérigos e druidas. Sua magia é uma força espiritual, baseada no contato com os santos ou com os poderes primordiais da natureza. Para eles, magia é fé.
- **Carisma.** Atributo-chave dos bardos. Eles invocam seu poder interior, alimentando magias com a força de suas personalidades. Para eles, a magia é arte.

Aprendendo Magias

Sua classe diz a lista de magias que você pode aprender e lançar. Magias de bardos e magos são arcanas, enquanto magias de clérigos e druidas são divinas. Sua classe também diz com quantas magias você começa e quantas ganha por nível.

Algumas habilidades permitem que você aprenda magias novas. Caso a habilidade não diga qual magia você aprende, você pode escolher qualquer magia de uma lista e círculo que possa lançar.

Lançando Magias

Magias são habilidades e seguem todas as regras vistas nas páginas 181, além das regras a seguir.

Custo em PM. Lançar uma magia exige gastar uma ação (varia de magia para magia) e pontos de mana (de acordo com o círculo da magia).

Tabela 4-1: Custo de Magias

Círculo	Custo
1º	1 PM
2º	3 PM
3º	6 PM
4º	10 PM
5º	15 PM

Gestos e Palavras. Lançar uma magia envolve pronunciar palavras mágicas e gesticular com uma mão livre. É um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor. Um conjurador amordaçado ou incapaz de usar as mãos não pode lançar magias.

Concentração. Lançar uma magia também exige calma e concentração. Por isso, um conjurador em situação difícil deve passar em um teste de Vontade. Se falhar no teste a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim.

• *Ser ferido durante a execução da magia:* CD igual ao dano. Para magias que exigem uma ação padrão ou menos, o conjurador só pode ser ferido durante a execução quando é atacado como uma reação ou quando está sofrendo dano contínuo (por fogo, por exemplo).

• *Condição ruim:* CD 15 + custo em PM da magia. Exemplos: movimento vigoroso, como montado a galope, caído ou em uma tempestade.

• *Condição terrível:* CD 20 + custo em PM da magia. Exemplos: movimento violento, como uma carroça desgovernada, agarrado ou em um terremoto.

Armaduras e Magia Arcana. O uso de armaduras atrapalha os gestos necessários para lançar magias arcanas. Lançar uma magia arcana usando armadura exige um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta PM mesmo assim. Magias lançadas por habilidades de raça ou poderes não sofrem esta limitação.

Aprimoramentos

Algumas magias permitem gastar mais pontos de mana ao serem lançadas para aumentar seu efeito. Estas opções são chamadas de aprimoramentos.

Limite de PM. Como qualquer habilidade com custo variável, o máximo de PM que você pode gastar ao lançar uma magia obedece às regras para gasto de PM vistas na página 181.

Aprimoramentos Cumulativos. Para aprimoramentos que aumentam um valor (o texto começa com a palavra "aumenta"), você pode gastar aquela quantidade de PM várias vezes para acumular o aumento. A magia *Bola de Fogo* causa 6d6 pontos de dano e tem um aprimoramento que aumenta esse dano em +2d6 por +2 PM. Um mago de 11º nível pode gastar até 11 PM ao lançar essa magia, causando 14d6 pontos de dano.

Aprimoramentos que Mudam Magias. Alguns aprimoramentos alteram a descrição da magia (o texto começa com a palavra "muda"). Nesse caso, a magia continua igual em tudo, exceto a parte mudada pelo aprimoramento. Mudanças na mesma característica da magia nunca se acumulam.

Truque. Uma versão mais simples da magia, que reduz seu custo em PM para zero. Truques não podem ser usados em conjunto com outros aprimoramentos.

Características de Magias

Escolas

Todas as magias pertencem a uma escola, que indica como ela utiliza e manipula energia. Escolas contam como tipos de efeitos (veja a página 185), o que indica sua relação com outros efeitos. Por exemplo, um bônus em testes de resistência contra ilusões se aplica contra quaisquer magias de ilusão.

Abjuração (Abjur). Magias de proteção, anulação ou banimento.

Adivinhação (Adiv). Magias de detecção ou que vasculham passado e futuro.

Convocação (Conv). Magias que transportam matéria ou criaturas. Criaturas convocadas surgem em uma superfície desocupada e desaparecem quando destruídas.

Os deuses são inclementes, mas os santos oferecem cura e conforto a seus fiéis.

Encantamento (Encan). Magias que afetam a mente. Magias de encantamento são efeitos mentais.

Evocação (Evoc). Magias que manipulam ou geram energia pura. Ácido, eletricidade, fogo e frio são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente terra, ar, fogo e água. Magias de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas. Luz é a manifestação de energia positiva, capaz de iluminar, curar e causar dano de luz. Por fim, essência é energia mágica pura.

Ilusão. Essas magias fazem outros perceberem algo que não existe ou ignorarem algo real. Todas as magias de ilusão são efeitos mentais.

Necromancia (Necro). Magias que canalizam energia negativa, criando escuridão, drenando a força vital de criaturas vivas e criando mortos-vivos. Magias de necromancia são efeitos de trevas.

Transmutação (Trans). Magias que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

Execução

A ação necessária para lançar a magia.

Livre. Você só pode lançar uma magia com execução de ação livre por rodada. Isso inclui magias afetadas por habilidades como Magia Acelerada.

Reação. Magias com execução de reação só podem ser lançadas em reação àquilo contra o qual se aplicam (por exemplo, uma magia que fornece bônus na Defesa pode ser lançada em reação a um ataque).

Completa. No caso de magias com execução maior do que uma ação completa, você fica desprevenido enquanto estiver lançando a magia.

Alcance

Indica a distância máxima a partir do conjurador que a magia alcança. Veja a página 181 para detalhes.

Efeito

Determina se a magia afeta um alvo, uma área ou cria algo. Veja a página 181 para detalhes.

Duração

A duração indica por quanto tempo a magia mantém seu efeito. Quando ela termina, a energia mágica se dissipa e a magia acaba. Veja a página 184 para detalhes. Uma magia permanente ainda pode ser dissipada para encerrar sua duração.

Resistência

Magias prejudiciais normalmente permitem que seus alvos façam um teste de resistência para evitar ou reduzir seus efeitos. Veja a página 184 para detalhes.

Dificuldade. A CD do teste de resistência contra uma magia é 10 + metade do nível do personagem + o atributo-chave da magia.

Por exemplo, Nirala é uma elfa barda de 8º nível com Carisma 5. A CD para resistir a suas magias é 19 (10 + 4 + 5 = 19).

Sucesso em Testes de Resistência. Uma criatura que passe em seu teste contra uma magia sem efeitos óbvios sente um tipo de formigamento ou força hostil, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. O conjurador também sente que a magia falhou — não é possível fingir ter sido enfeitiçado por *Enfeitiçar*, pois o conjurador saberá. No entanto, você não sabe se um alvo passou em um teste de resistência contra magias de área ou efeito.

Custos Especiais

Algumas magias poderosas exigem outros custos além de pontos de mana. Veja a página 181 para detalhes. Se uma magia possuir custo especial, isso estará indicado no fim do texto descritivo dela.

Anulando Magias

Você pode anular uma magia conjurada por outra pessoa, fazendo uma contramágica. Para isso, use a ação preparar (veja a página 190) para agir quando uma criatura lançar uma magia. Nesse instante, você deve lançar uma magia que possa anular a magia original.

Normalmente, uma magia só pode ser anulada por outra igual — se um inimigo lança *Bola de Fogo*, você deve lançar outra *Bola de Fogo* para anulá-la. Mas algumas magias podem anular outras: por exemplo, *Luz* anula *Escuridão* (e vice-versa). Em caso de dúvida, cabe ao mestre julgar. Como regra geral, uma magia nunca pode anular outra de círculo maior.

Dissipar Magia é uma exceção — pode ser usada para anular qualquer magia (mesmo de círculos maiores), mas você deve fazer um teste de Misticismo oposto por Misticismo ou Vontade de quem está lançando a magia (o que for maior). Se você vencer, seu *Dissipar Magia* funciona como contramágica.

Tanto a magia anulada quanto a usada como contramágica encerram-se instantaneamente.

Listas de Magias

Magias de Bardo

1º Círculo

- Alarme
- Armadura Mágica
- Comando
- Compreensão
- Concentração de Combate
- Criar Ilusão
- Despedaçar
- Detectar Ameaças
- Disfarce Ilusório
- Enfeitiçar
- Imagem Espelhada
- Leque Cromático
- Luz
- Mensagem Secreta
- Primor Atlético
- Proteção Mística
- Sono
- Tranca Arcana
- Tranquilidade
- Visão Mística

2º Círculo

- Aparência Perfeita
- Camuflagem Ilusória
- Condição
- Desespero Esmagador
- Dissipar Magia
- Esculpir Sons
- Físico Aprimorado
- Invisibilidade
- Ligação Telepática
- Localização
- Mapear
- Mente Aprimorada
- Salto Dimensional
- Silêncio
- Sussurros Insanos
- Velocidade

3º Círculo

- Convocação Instantânea
- Dificultar Detecção
- Heroísmo
- Ilusão Lacerante
- Imobilizar
- Lendas e Histórias
- Manto de Sombras
- Miragem
- Proteção contra Magia
- Selo de Mana
- Telecinésia
- Vidência

4º Círculo

- Alterar Memória
- Duplicata Ilusória
- Explosão Caleidoscópica
- Forma Etérea
- Libertação
- Marionete
- Premonição
- Visão da Verdade

5º Círculo

- Alterar Destino
- Aprisionamento
- Desejo
- Legião
- Palavra Primordial
- Possessão

Magias de Clérigo

Santa Crysnia

1º Círculo

- Abençoar Alimentos
- Acalmar Animal
- Aviso
- Bênção
- Caminhos da Natureza
- Compreensão
- Escudo da Fé
- Luz
- Orientação
- Primor Atlético
- Proteção Mística
- Resistência a Energia
- Santuário
- Suporte Ambiental
- Tranquilidade
- Visão Mística

2º Círculo

- Aliado Animal
- Augúrio
- Círculo da Justiça
- Dissipar Magia
- Ligação Telepática
- Mapear
- Mensagem Secreta
- Mente Aprimorada
- Localização
- Oração
- Sussurros Insanos
- Voz Divina

3º Círculo

- Banquete dos Heróis
- Contato Extraplanar
- Lendas e Histórias
- Missão Divina
- Proteção contra Magia
- Servo Divino
- Viagem Arbórea
- Vidência

4º Círculo

- Companheiro Fiel
- Conceder Milagres
- Cúpula de Repulsão
- Libertação
- Premonição
- Visão da Verdade

5º Círculo

- Aura Divina
- Intervenção Divina
- Palavra Primordial
- Projetar Consciência

Santa Imuen

1º Círculo

- Alarme
- Bênção
- Detectar Ameaças
- Disfarce Ilusório
- Escudo da Fé
- Escuridão
- Imagem Espelhada
- Luz
- Névoa
- Orientação
- Primor Atlético
- Proteção Mística
- Queda Suave
- Resistência a Energia
- Santuário
- Visão Mística

2º Círculo

Aparência Perfeita
Augúrio
Camuflagem Ilusória
Dissipar Magia
Esculpir Sons
Invisibilidade
Localização
Mapear
Olhos nas Sombras
Oração
Silêncio
Salto Dimensional

3º Círculo

Anular a Luz
Dificultar Detecção
Manto de Sombras
Miragem
Missão Divina
Proteção contra Magia
Selo de Mana
Servo Divino

4º Círculo

Alterar Memória
Conceder Milagres
Forma Etérea
Libertação
Premonição
Visão da Verdade

5º Círculo

Alterar Destino
Aura Divina
Intervenção Divina
Réquiem

Santo Otto

1º Círculo

Abençoar Alimentos
Alarme
Arma Mágica
Bênção
Comando
Compreensão
Despedaçar
Escudo da Fé
Luz
Orientação
Perdição
Proteção Mística
Resistência a Energia
Tranca Arcana
Transmutar Objetos
Visão Mística

2º Círculo

Alterar Tamanho
Círculo da Justiça
Controlar Madeira
Disco Flutuante
Dissipar Magia
Marca da Obediência
Mente Aprimorada
Oração
Refúgio
Runa de Proteção
Servos Invisíveis
Vestimenta da Fé

3º Círculo

Âncora Dimensional
Banquete dos Heróis
Convocação Instantânea
Dificultar Detecção
Missão Divina
Proteção contra Magia
Servo Divino
Vidência

4º Círculo

Animar Objetos
Campo Antimagia
Companheiro Fiel
Conceder Milagres
Cúpula de Repulsão
Visão da Verdade

5º Círculo

Aprisionamento
Aura Divina
Engenho de Mana
Intervenção Divina

São Arnaldo

1º Círculo

Abençoar Alimentos
Arma Espiritual
Arma Mágica
Bênção
Comando
Consagrar
Curar Ferimentos
Escudo da Fé
Luz
Orientação
Proteção Mística
Resistência a Energia
Santuário
Suporte Ambiental
Tranquilidade
Visão Mística

2º Círculo

Aparência Perfeita
Augúrio
Campo de Força
Círculo da Justiça
Condição
Dissipar Magia
Físico Aprimorado
Marca da Obediência
Mente Aprimorada
Oração
Purificação
Raio Sagrado

3º Círculo

Dispersar as Trevas
Globo de Invulnerabilidade
Heroísmo
Missão Divina
Proteção contra Magia
Servo Divino
Sopro da Salvação
Vidência

4º Círculo

Círculo da Restauração
Conceder Milagres
Guardião Divino
Juramento Sagrado
Manto Sagrado
Visão da Verdade

5º Círculo

Aura Divina
Intervenção Divina
Invulnerabilidade
Segunda Chance

São Theodric

1º Círculo

Arma Espiritual
Arma Mágica
Armadura Mágica
Bênção
Comando
Concentração de Combate
Detectar Ameaças
Escudo da Fé
Infligir Ferimentos
Luz
Perdição
Primor Atlético
Proteção Mística
Resistência a Energia
Visão Mística
Vitalidade Fantasma

2º Círculo

Amarras Etéreas
Círculo da Justiça
Dissipar Magia
Físico Aprimorado
Marca da Obediência
Montaria Mística
Oração
Purificação
Rogar Maldição
Salto Dimensional
Velocidade
Vestimenta da Fé

3º Círculo

Banimento
Dispersar as Trevas
Heroísmo
Imobilizar
Missão Divina
Potência Divina
Proteção contra Magia
Servo Divino

4º Círculo

Campo Antimagia
Conceder Milagres
Juramento Sagrado
Libertação
Manto Sagrado
Visão da Verdade

5º Círculo

Aura Divina
Aprisionamento
Intervenção Divina
Invulnerabilidade

Magias de Druida

1º Círculo

Abençoar Alimentos
Acalmar Animal
Armamento da Natureza
Caminhos da Natureza
Consagrar
Controlar Plantas
Criar Elementos
Curar Ferimentos
Dardo Gélido
Escuridão
Explosão de Chamas
Luz
Névoa
Primor Atlético
Proteção Mística
Queda Suave
Resistência a Energia
Suporte Ambiental
Toque Chocante
Visão Mística

2º Círculo

Aliado Animal
Augúrio
Bola de Fogo
Cone de Frio
Controlar Fogo
Controlar Madeira
Dissipar Magia
Enxame de Pestes
Físico Aprimorado
Garras de Rocha
Metamorfose
Purificação
Relâmpago
Tempestade
Toque Vampírico
Voz Divina

3º Círculo

Chuva Ácida
Comunhão com a Natureza
Controlar Água
Controlar Terra
Despertar Consciência
Erupção Glacial
Escudo de Chamas
Muralha Elemental
Pele de Pedra
Proteção contra Magia
Sopro da Salvação
Viagem Arbórea

4º Círculo

Círculo da Restauração
Conjurar Elemental
Controlar o Clima
Guardião Divino
Muralha de Ossos
Poço Vitriólico
Raio Polar
Terremoto

5º Círculo

Aura Divina
Barragem Elemental
Chuva de Meteoros
Fúria dos Céus
Segunda Chance
Toque da Morte

Magias de Mago

Magia Abissal

1º Círculo

Amedrontar
Armadura Mágica
Aviso
Comando
Conjurar Monstro
Disfarce Ilusório
Escuridão
Infligir Ferimentos
Perdição
Profanar
Proteção Mística
Raio do Enfraquecimento
Resistência a Energia
Visão Mística
Vitalidade Fantasma
Voz Divina

2º Círculo

Amarras Etéreas
Augúrio
Campo de Força
Conjurar Mortos-Vivos
Crânio Voador
Desespero Esmagador
Dissipar Magia
Marca da Obediência
Montaria Mística
Rogar Maldição
Sussurros Insanos
Toque Vampírico

3º Círculo

Anular a Luz
Contato Extraplanar
Manto de Sombras
Proteção contra Magia
Servo Morto-Vivo
Teletransporte
Tentáculos de Trevas
Voo

4º Círculo

Assassino Fantasmagórico
Desintegrar
Forma Etérea
Ligação Sombria
Muralha de Ossos
Sopro de Dragão

5º Círculo

Desejo
Possessão
Sombra Assassina
Toque da Morte

Magia Elemental

1º Círculo

Área Escorregadia
Arma Mágica
Armadura Mágica
Aviso
Criar Elementos
Dardo Gélido
Explosão de Chamas
Luz
Névoa
Proteção Mística
Queda Suave
Resistência a Energia
Suporte Ambiental
Toque Chocante
Visão Mística
Jato Corrosivo

2º Círculo

Bola de Fogo
Campo de Força
Cone de Frio
Controlar Fogo
Dissipar Magia
Flecha Ácida
Garras de Rocha
Montaria Mística
Relâmpago
Salto Dimensional
Tempestade
Velocidade

3º Círculo

Chuva Ácida
Controlar Água
Controlar Terra
Erupção Glacial
Escudo de Chamas
Impacto Fulminante
Muralha Elemental
Voo

4º Círculo

Conjurar Elemental
Controlar o Clima
Poço Vitriólico
Raio Polar
Salto Relâmpago
Sopro de Dragão

5º Círculo

Barragem Elemental
Chuva de Meteoros
Fúria dos Céus
Invulnerabilidade

Magia Erudita

1º Círculo

Alarme
Arma Mágica
Armadura Mágica
Aviso
Comando
Compreensão
Conjurar Monstro
Detectar Ameaças
Luz
Orientação
Proteção Mística
Resistência a Energia
Seta Infalível
Tranca Arcana
Transmutar Objetos
Visão Mística

2º Círculo

Alterar Tamanho
Amarras Etéreas
Campo de Força
Dissipar Magia
Localização
Mapear
Metamorfose
Refúgio
Runa de Proteção
Salto Dimensional
Servos Invisíveis
Velocidade

3º Círculo

Âncora Dimensional
Convocação Instantânea
Globo de Invulnerabilidade
Pele de Pedra
Proteção contra Magia
Selo de Mana
Telecinesia
Teletransporte

4º Círculo

Campo Antimagia
Controlar a Gravidade
Desintegrar
Forma Etérea
Mão Poderosa
Visão da Verdade

5º Círculo

Desejo
Engenho de Mana
Invulnerabilidade
Palavra Primordial

Magia Onírica

1º Círculo

Adaga Mental
Armadura Mágica
Aviso
Criar Ilusão
Disfarce Ilusório
Enfeitiçar
Leque Cromático
Luz
Proteção Mística
Resistência a Energia
Santuário
Sono
Hipnotismo
Imagem Espelhada
Tranquilidade
Visão Mística

2º Círculo

Aparência Perfeita
Augúrio
Campo de Força
Camuflagem Ilusória
Círculo da Justiça
Dissipar Magia
Esculpir Sons
Invisibilidade
Ligação Telepática
Mente Aprimorada
Salto Dimensional
Sussurros Insanos

3º Círculo

Banimento
Contato Extraplanar
Despertar Consciência
Ilusão Lacerante
Miragem
Proteção contra Magia
Teletransporte
Vidência

4º Círculo

Alterar Memória
Duplicata Ilusória
Explosão Caleidoscópica
Libertação
Premonição
Sonho

5º Círculo

Desejo
Legião
Projetar Consciência
Réquiem

Magia Rústica

1º Círculo

Acalmar Animal
Área Escorregadia
Armadura Mágica
Armamento da Natureza
Bênção
Caminhos da Natureza
Controlar Plantas
Despedaçar
Luz
Névoa
Orientação
Primor Atlético
Proteção Mística
Resistência a Energia
Suporte Ambiental
Visão Mística

2º Círculo

Aliado Animal
Augúrio
Campo de Força
Condição
Disco Flutuante
Dissipar Magia
Enxame de Pestes
Físico Aprimorado
Localização
Mente Aprimorada
Servos Invisíveis
Toque Vampírico

3º Círculo

Banimento
Comunhão com a Natureza
Contato Extraplanar
Dificultar Detecção
Dispersar as Trevas
Imobilizar
Lendas e Histórias
Proteção contra Magia

4º Círculo

Animar Objetos
Companheiro Fiel
Cúpula de Repulsão
Libertação
Premonição
Visão da Verdade

5º Círculo

Aprisionamento
Desejo
Invulnerabilidade
Toque da Morte

Descrições das Magias

Abençoar Alimentos

Druida, S. Arnaldo, S. Crysnia, S. Otto, 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** alimento para 1 criatura; **Duração:** cena.

Você purifica e abençoa uma porção de comida ou dose de bebida. Isso torna um alimento sujo, estragado ou envenenado próprio para consumo. Além disso, se for consumido até o final da duração, o alimento oferece 5 PV temporários ou 1 PM temporário (além de quaisquer bônus que já oferecesse). Bônus de alimentação duram um dia e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

Truque: o alimento é purificado (não causa nenhum efeito nocivo se estava estragado ou envenenado), mas não fornece bônus ao ser consumido.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+1 PM: muda a duração para permanente, o alvo para 1 frasco com água e adiciona componente material (pó de prata no valor de 5 PP). Em vez do normal, cria um frasco de água benta.

Acalmar Animal

Druida, S. Crysnia, Rústica 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

O animal fica prestativo em relação a você. Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe +10 nos testes de Adestramento e Diplomacia que fizer contra o animal.

Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é dissipada e ele retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre). Se tratar bem o alvo, a atitude pode permanecer mesmo após o término da magia.

+1 PM: muda o alcance para médio.

+1 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito com Inteligência 1 ou 2.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+5 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito. Requer 3º círculo.

Adaga Mental

Onírica 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você manifesta e dispara uma adaga imaterial contra a mente do alvo, que sofre 2d6 pontos de dano psíquico e fica atordoado por uma rodada. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição. Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.

+1 PM: você lança a magia sem gesticular ou pronunciar palavras (o que permite lançar esta magia de armadura) e a adaga se torna invisível. Se o alvo falhar no teste de resistência, não percebe que você lançou uma magia contra ele.

+2 PM: muda a duração para um dia. Além do normal, você "finca" a adaga na mente do alvo. Enquanto a magia durar, você sabe a direção e localização do alvo, desde que ele esteja no mesmo mundo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

Alarme

Bardo, Erudita, S. Imuen, S. Otto 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Você cria uma barreira protetora invisível que detecta qualquer criatura que tocar ou entrar na área protegida. Ao lançar a magia, você pode escolher quais criaturas podem entrar na área sem ativar seus efeitos. Alarme pode emitir um aviso telepático ou sonoro, decidido quando a magia é lançada. Um aviso telepático alerta apenas você, inclusive acordando-o se estiver dormindo, mas apenas se estiver a até 1km da área protegida. Um aviso sonoro alerta todas as criaturas em alcance longo.

+2 PM: muda o alcance para pessoal. A área é emanada a partir de você.

+5 PM: além do normal, você também percebe qualquer efeito de adivinhação que seja usado dentro da área ou a atravesse. Você pode fazer um teste oposto de Misticismo contra quem usou o efeito; se passar, tem um vislumbre de seu rosto e uma ideia aproximada de sua localização ("três dias de viagem ao norte", por exemplo).

+9 PM: muda a duração para um dia ou até ser descarregada e a resistência para Vontade anula. Quando um intruso entra na área, você pode descarregar a magia. Se o intruso falhar na resistência, ficará paralisado por 1d4 rodadas. Além disso, pelas próximas 24 horas você e as criaturas escolhidas ganham +10 em testes de Sobrevivência para rastrear o intruso.

Aliado Animal

Druida, Rústica, S. Crysnia 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal prestativo; **Duração:** 1 dia.

Você cria um vínculo mental com um animal prestativo em relação a você. O Aliado Animal obedece a você no melhor de suas capacidades, mesmo que isso arrisque a vida dele. Ele funciona como um parceiro veterano, de um tipo a sua escolha entre ajudante, combatente, fortão, guardião, montaria ou perseguidor.

+1 PM: muda o alvo para 1 animal Minúsculo e a duração para 1 semana. Em vez do normal, o animal se desloca no melhor de suas capacidades até um local designado por você — em geral, para levar um item, carta ou similar. Quando o animal chega ao destino, fica esperando até o fim da

magia, permitindo apenas que uma ou mais criaturas escolhidas por você se aproximem e peguem o que ele estiver carregando.

+7 PM: muda o parceiro para mestre. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o alvo para 2 animais prestativos. Cada animal funciona como um parceiro de um tipo diferente, e você pode receber a ajuda de ambos (mas ainda precisa seguir o limite de parceiros de acordo com o seu nível de personagem). Requer 4º círculo.

Alterar Destino

Bardo, S. Imuen 5 (Adivinhação)

Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Sua mente visualiza todas as possibilidades de um evento, permitindo a você escolher o melhor curso de ação. Você pode rolar novamente um teste de resistência com um bônus de +10 ou um inimigo deve rolar novamente um ataque contra você com uma penalidade de –10.

Alterar Memória

Bardo, Onírca, S. Imuen 4 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade anula.

Você invade a mente do alvo e altera ou apaga suas memórias da última hora.

+2 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para área: cone de 4,5m.

+5 PM: você pode alterar ou apagar as memórias das últimas 24 horas.

Alterar Tamanho

Erudita, S. Otto 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia aumenta ou diminui o tamanho de um item mundano em até três categorias (um objeto Enorme vira Pequeno, por exemplo). Você também pode mudar a consistência do item, deixando-o rígido como pedra ou flexível como seda (isso não altera sua RD ou PV, apenas suas propriedades físicas). Se lançar a magia num objeto de uma criatura involuntária, ela pode fazer um teste de Vontade para anulá-la.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo aumenta uma categoria de tamanho (seu equipamento se ajusta ao novo tamanho). O alvo também recebe Força +2. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Fortitude para negar o efeito.

+3 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo diminui uma categoria de tamanho (seu equipamento se ajusta ao novo tamanho). O alvo também recebe Destreza +2. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Fortitude para negar o efeito. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura, a duração para permanente e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, se falhar na resistência o alvo e seu equipamento têm seu tamanho mudado para Minúsculo. O alvo tem seu valor de Força reduzido a –5 e seus deslocamentos reduzidos a 3m. Requer 4º círculo.

Amarras Etéreas

Abissal, Erudita, S. Theodric 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Três laços de energia surgem e se enroscam no alvo, deixando-o agarrado. A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo. Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a CD. Os laços também podem ser atacados e destruídos: cada um tem Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico. Se todos os laços forem destruídos, a magia é dissipada. Por serem feitos de energia, os laços afetam criaturas incorpóreas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta o número de laços em um alvo a sua escolha em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+3 PM: em vez do normal, cada laço é destruído automaticamente com um único ataque bem-sucedido; porém, cada laço destruído libera um choque de energia que causa 1d8+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Requer 3º círculo.

Amedrontar

Abissal 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

O alvo é envolvido por energias sombrias e assustadoras. Se falhar na resistência, fica apavorado por 1 rodada, depois abalado. Se passar, fica abalado por 1d4 rodadas.

+2 PM: alvos que falhem na resistência ficam apavorados por 1d4+1 rodadas, em vez de apenas 1.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+5 PM: afeta todos os alvos válidos a sua escolha dentro do alcance.

Animar Objetos

Rústica, S. Otto 4 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** até 8 objetos Minúsculos ou Pequenos, 4 objetos Médios, 2 objetos Grandes ou 1 objeto Enorme; **Duração:** cena.

Você concede vida a objetos inanimados. Cada objeto se torna um parceiro sob seu controle. O tipo dele é escolhido da lista de tamanho e ele não conta em seu limite de parceiros. Com uma ação de movimento, você pode comandar mentalmente qualquer objeto animado dentro do alcance para que auxilie você ou outra criatura. Outros usos criativos para os objetos ficam a cargo do mestre. Objetos animados são construtos com valores de Força, Destreza e PV de acordo com seu tamanho. Todos os outros atributos são nulos, eles não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Diferente de parceiros comuns, um objeto pode ser alvo de um ataque direto.

Esta magia não afeta itens mágicos, nem objetos que estejam sendo carregados por outra criatura.

+5 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (prataria no valor de 1.000 PP). Você pode ter um máximo de objetos animados igual à metade do seu nível.

Estatísticas de objetos animados

Minúsculo: For –3, Des 4, 5 PV; Assassino ou Combatente Iniciante.

Pequeno: For –2, Des 2, 10 PV; Combatente ou Guardião Iniciante.

Médio: For 0, Des 1, 20 PV; Combatente ou Guardião Veterano.

Grande: For 2, Des 0, 40 PV; Fortão, Guardião ou Montaria (cavalo) Veterano.

Enorme: For 4, Des –2, 60 PV; Fortão, Guardião ou Montaria (cavalo) Mestre.

Anular a Luz

Abissal, S. Imuen 3 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** ver texto.

Esta magia cria uma onda de escuridão que causa diversos efeitos. Magias de até 3º círculo na área são dissipadas se você passar num teste de Religião contra a CD de cada uma. Seus aliados na área são protegidos por uma aura sombria e recebem +4 na Defesa até o fim da cena. Inimigos na área ficam enjoados por 1d4 rodadas (apenas uma vez por cena). *Anular a Luz* anula *Dispersar as Trevas* (este efeito tem duração instantânea).

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+4 PM: muda as magias dissipadas para até 4º círculo. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda as magias dissipadas para até 5º círculo. Requer 5º círculo.

Aparência Perfeita

Bardo, Onírica, S. Arnaldo, S. Imuen 2 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia lhe concede um rosto idealizado, porte físico garboso, voz melodiosa e olhar sedutor. Caso seu Carisma seja 5 ou mais, você recebe +2 neste atributo. Do contrário, ele se torna 5 (isso conta como um bônus). Além disso, você recebe +5 em Diplomacia e Enganação. Quando a magia acaba, quaisquer observadores percebem a mudança e tendem a suspeitar de você. Da mesma maneira, pessoas que o viram sob o efeito da magia sentirão que "algo está errado" ao vê-lo em condições normais. Quando a cena acabar, você pode gastar os PM da magia novamente como uma ação livre para mantê-la ativa. Este efeito não fornece PV ou PM adicionais.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 humanoide.

Aprisionamento

Bardo, Rústica, S. Otto, S. Theodric 5 (Abjuração)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma prisão mágica para aprisionar uma criatura. Se falhar no teste de resistência, o alvo sofre o efeito da magia; se passar, fica imune a esta magia por uma semana. Enquanto estiver aprisionada, a criatura não envelhece e não precisa respirar e alimentar-se. Magias de adivinhação não conseguem localizar ou perceber o alvo. Ao lançar a magia, você escolhe uma das seguintes formas de prisão. O componente material varia, mas todos custam 1.000 PP.

Acorrentamento: o alvo é preso por correntes firmemente enraizadas no chão, que o mantém no lugar. O alvo fica paralisado e não pode se mover ou ser movido por qualquer meio. *Componente Material:* uma fina corrente de mitral.

Contenção Mínima: o alvo diminui para 2 cm de altura e é preso dentro de uma pedra preciosa ou objeto semelhante. Luz passa através da pedra, permitindo que o alvo veja o lado de fora e seja visto, mas nada mais pode passar, nem por meio de teletransporte ou viagem planar. A pedra não pode ser quebrada enquanto o alvo estiver dentro. *Componente Material:* uma pedra preciosa, como um diamante ou rubi.

Prisão Dimensional: o alvo é transportado para um semiplano protegido contra teletransporte e viagens planares. Pode ser um labirinto, uma gaiola, uma torre ou qualquer estrutura ou área confinada e pequena a sua escolha. *Componente Material:* uma representação em miniatura da prisão, feita de jade.

Sepultamento: o alvo é sepultado nas profundezas da terra, em uma esfera mágica. Nada pode destruir ou atravessar a esfera, nem mesmo teletransporte ou viagens planares. *Componente Material:* um pequeno orbe de adamante.

Sono Eterno: o alvo adormece e não pode ser acordado. *Componente Material:* fruta preparada com ervas soníferas raras.

Quando a magia é lançada, você deve especificar uma condição que fará com que ela termine e solte o alvo. A condição pode ser tão específica ou elaborada quanto você quiser, mas deve ser possível de acontecer. As condições podem se basear no nome, identidade ou santo padroeiro de uma criatura, ou em ações ou qualidades observáveis, mas nunca em estatísticas de jogo intangíveis, como nível, classe ou pontos de vida. O mestre tem a palavra final sobre se uma condição é válida ou não.

Área Escorregadia

Elemental, Rústica 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; Alvo ou **Área:** quadrado de 3m ou 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Esta magia recobre uma superfície com uma substância gordurosa e escorregadia. Criaturas na área devem passar na resistência para não cair. Nas rodadas seguintes, criaturas que tentem movimentar-se pela área devem fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (CD 10).

Área Escorregadia pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando um objeto afetado deve passar na resistência para não deixar o item cair cada vez que usá-lo.

+1 PM: aumenta a área em +1 quadrado de 1,5m.

+2 PM: muda a CD dos testes de Acrobacia para 15.

+5 PM: muda a CD dos testes de Acrobacia para 20.

Arma Espiritual

S. Arnaldo, S. Theodric 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você invoca a arma preferida de seu santo, que surge flutuando a seu lado. Uma vez por rodada, quando você sofre um ataque corpo a corpo, pode usar uma reação para que a arma cause automaticamente 2d6 pontos de dano do tipo da arma — por exemplo, uma espada longa causa dano de corte —

no oponente que fez o ataque. Esta magia se dissipa se você morrer.

+1 PM: além do normal, a arma o protege. Você recebe +1 na Defesa.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para fazer a arma acertar automaticamente um alvo adjacente. Se a arma atacar, não poderá contra-atacar até seu próximo turno. Requer 2º círculo.

+2 PM: muda o tipo do dano para essência. Requer 2º círculo.

+2 PM: aumenta o dano causado pela arma em +1d6 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+5 PM: invoca duas armas, permitindo que você contra-ataque (ou ataque, se usar o aprimoramento acima) duas vezes por rodada. Requer 3º círculo.

Arma Mágica

Elemental, Erudita, S. Arnaldo, S. Otto, S. Theodric 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma empunhada; **Duração:** cena.

A arma é considerada mágica e fornece +1 nos testes de ataque e rolagens de dano (isso conta como um bônus de encanto). Caso você esteja empunhando a arma, pode usar seu atributo-chave de magias em vez do atributo original nos testes de ataque (não cumulativo com efeitos que somam este atributo).

+2 PM: aumenta o bônus em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: a arma causa +1d6 de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, escolhido quando a magia é lançada. Este aprimoramento só pode ser usado uma vez.

+3 PM: muda o bônus de dano do aprimoramento acima para +2d6.

Armadura Mágica

Bardo, Mago, S. Theodric 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma película protetora invisível, mas tangível, fornecendo +5 na Defesa. Esse bônus é cumulativo com outras magias, mas não com bônus fornecido por armaduras.

+1 PM: muda a execução para reação. Em vez do normal, você cria um escudo mágico que fornece +5 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer até o fim do turno atual (cumulativo com o bônus fornecido pelo efeito básico desta magia e armaduras).

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a duração para um dia.

Armamento da Natureza

Druida, Rústica 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma (veja texto); **Duração:** cena.

Você fortalece uma arma mundana primitiva (sem custo em PP, como bordão, clava, funda ou tacape), uma arma natural ou um ataque desarmado. O dano da arma aumenta em um passo e ela é considerada mágica. Ao lançar a magia, você pode mudar o tipo de dano da arma (escolhendo entre corte, impacto ou perfuração).

+1 PM: fornece +1 nos testes de ataque com a arma.

+2 PM: muda a execução para ação de movimento.

+3 PM: aumenta o bônus nos testes de ataque em +1.

+5 PM: aumenta o dano da arma em mais um passo.

Assassino Fantasmagórico

Abissal 4 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena, até ser descarregada; **Resistência:** Vontade anula, Fortitude parcial.

Usando os medos subconscientes do alvo, você cria uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver o Assassino Fantasmagórico com nitidez; outras criaturas presentes (incluindo o conjurador) enxergam apenas um espectro sombrio.

Quando você lança a magia, o espectro surge adjacente a você e a vítima faz um teste de Vontade. Se ela passar, percebe que o espectro é uma ilusão e a magia é dissipada. Se falhar, acredita na existência do espectro, que então flutua 18m por rodada em direção à vítima, sempre no fim do seu turno. Ele é incorpóreo e imune a magias (exceto magias que dissipem outras).

Se o espectro terminar seu turno adjacente à vítima, ela deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre 6d6 pontos de dano de trevas (este dano não pode reduzir o alvo a menos de 0 PV e não o deixa sangrando). Se falhar, sofre um colapso, ficando imediatamente com –1 PV e sangrando.

O espectro persegue o alvo implacavelmente. Ele desaparece se o alvo ficar inconsciente ou se afastar além de alcance longo dele, ou se for dissipado.

Augúrio

Abissal, Druida, Onírica, Rústica, S. Arnaldo, S. Crysnia, S. Imuen 2 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia diz se uma ação que você tomará em breve — no máximo uma hora no futuro — trará resultados bons ou ruins. O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 2 a 6, a magia funciona e você recebe uma das seguintes respostas: "felicidade" (a ação trará bons resultados); "miséria" (a ação trará maus resultados); "felicidade e miséria" (para ambos) ou "nada" (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Com um resultado 1, a magia falha e oferece o resultado "nada". Não há como saber se esse resultado foi dado porque a magia falhou ou não. Lançar esta magia múltiplas vezes sobre o mesmo assunto gera sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, se o grupo está prestes a entrar em uma câmara, o augúrio dirá "felicidade" se a câmara contém um tesouro desprotegido, "miséria" se contém um monstro, "felicidade e miséria" se houver um tesouro e um monstro ou "nada" se a câmara estiver vazia.

+3 PM: muda a execução para 1 minuto. Em vez do normal, você pode consultar um celestial, fazendo

uma pergunta sobre um evento que acontecerá até um dia no futuro. O mestre rola a chance de falha; com um resultado de 2 a 6, você recebe uma resposta, desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Em geral, este uso sempre oferece pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. Numa falha você não recebe resposta alguma. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a execução para 10 minutos e a duração para 1 minuto. Em vez do normal, você consulta um celestial, podendo fazer uma pergunta por rodada, desde que ela possa ser respondida com "sim", "não" ou "não sei" (embora poderosos, os anjos não são oniscientes). O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Em caso de falha, a resposta também é "não sei". Requer 4º círculo.

+7 PM: o mestre rola 1d12; a magia só falha em um resultado 1.

+12 PM: o mestre rola 1d20; a magia só falha em um resultado 1.

Aura Divina

Clérigo, Druida 5 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você se torna um conduíte de energia divina, emanando uma aura brilhante. Você e aliados dentro da área ficam imunes a efeitos de medo e recebem +10 na Defesa e em testes de resistência. Inimigos que entram na área devem fazer um teste de Vontade; em caso de falha, recebem uma condição a sua escolha entre esmorecido, debilitado ou lento até o fim da cena. O teste deve ser refeito cada vez que a criatura entrar novamente na área.

+2 PM: aumenta os bônus na Defesa e em testes de resistência em +1.

Aviso

Abissal, Elemental, Erudita, Onírica, S. Crysnia 1 (Adivinhação)

Execução: movimento; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Envia um aviso telepático para uma criatura, mesmo que não possa vê-la nem tenha linha de efeito. Escolha um tipo de aviso:

Alerta: o alvo recebe +5 em seu próximo teste de Iniciativa e de Percepção dentro da cena.

Mensagem: o alvo recebe uma mensagem sua de até 25 palavras. Vocês devem ter um idioma em comum para o alvo poder entendê-lo.

Localização: o alvo sabe onde você está naquele momento. Se você mudar de posição, ele não saberá.

+1 PM: aumenta o alcance em um fator de 10 (90m para 900m, 900m para 9km e assim por diante).

+1 PM: se escolher mensagem, o alvo pode enviar uma resposta de até 25 palavras para você até o fim de seu próximo turno.

+2 PM: se escolher localização, muda a duração para cena. O alvo sabe onde você está mesmo que você mude de posição.

+3 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Banimento

Onírica, Rústica, S. Theodric 3 (Abjuração)

Execução: 1d3+1 rodadas; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você expulsa uma criatura de volta para seu local de origem. Um alvo nativo de outro mundo, como muitos espíritos, é teletransportado de volta para um lugar aleatório de seu mundo de origem. Já um alvo morto-vivo tem sua conexão com as energias negativas rompidas, sendo reduzido a 0 PV. Se passar na resistência, em vez dos efeitos acima, o alvo fica enjoado por 1d4 rodadas.

Se você tiver um ou mais itens que se oponham ao alvo de alguma maneira, a CD do teste de resistência aumenta em +2 por item. Por exemplo, se lançar a magia contra demônios do frio (vulneráveis a água benta e que odeiam luz e calor) enquanto segura um frasco de água benta e uma tocha acesa, a CD aumenta em +4. O mestre decide se determinado item é forte o bastante contra a criatura para isso.

+0 PM: muda a resistência para nenhuma. Em vez do normal, devolve automaticamente uma criatura conjurada (como por uma magia de convocação) para seu plano de origem.

Banquete dos Heróis

S. Crysnia, S. Otto 3 (Convocação)

Execução: 10 minutos; **Alcance:** curto; **Efeito:** banquete para até 10 criaturas; **Duração:** cena.

Após entoar uma prece, você abre o recipiente alvo e retira de dentro dele alimento e bebida para até 10 pessoas realizarem um banquete suntuoso. Isso funciona como um banquete (veja a página 120), mas o dado de bônus fornecido é 1d8. Além disso, cada comensal recebe 2d10 PV temporários.

+2 PM: aumenta o número de pessoas que podem ser alimentadas em +5.

+4 PM: muda o dado de bônus concedido para 1d10 e os PV temporários para 4d10.

Barragem Elemental

Druida, Elemental 5 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** 4 esferas elementais; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia produz quatro esferas, cada uma de um tipo a sua escolha entre ácido, eletricidade, fogo e frio, que voam até um ponto a sua escolha. Quando atingem o ponto escolhido, explodem causando 6d6 pontos de dano de seu respectivo tipo numa área com 12m de raio. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade.

Você pode mirar cada esfera em uma criatura ou ponto diferente. Uma criatura ao alcance da explosão de mais de uma esfera deve fazer um teste de resistência para cada uma. Além disso, as esferas causam os seguintes efeitos em criaturas que falharem em seus testes de resistência:

Ácido: vulnerável até o fim da cena.

Elétrica: atordoado por 1 rodada (apenas uma vez por cena).

Fogo: em chamas.

Frio: lento até o fim da cena.

+5 PM: aumenta o dano de cada esfera em +2d6.

+5 PM: muda o tipo de dano de todas as esferas para essência (mas elas ainda causam os outros efeitos como se seu tipo de dano não mudasse).

Bênção

Clérigo, Rústica 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** aliados; **Duração:** cena.

Abençoa seus aliados, que recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Bênção* anula *Perdição*.

+1 PM: muda o alvo para 1 cadáver e a duração para 1 semana. O cadáver não se decompõe nem pode ser transformado em morto-vivo.

+2 PM: aumenta os bônus em +1 (o bônus máximo é limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

Bola de Fogo

Druida, Elemental 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você dispara uma pequena pedra flamejante que explode com o impacto, causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+2 PM: muda a área para efeito de esfera flamejante com tamanho Médio e a duração para cena. Em vez do normal, cria uma esfera flamejante com 1,5m de diâmetro que causa 3d6 pontos de dano a qualquer criatura no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a esfera voar 9m em qualquer direção. Ela é imune a dano, mas pode ser apagada com água. Uma criatura só pode sofrer dano da esfera uma vez por rodada.

+3 PM: muda a duração para um dia ou até ser descarregada. Em vez do normal, a pedra flamejante aparece em suas mãos e pode ser detonada como uma reação, descarregando a magia. A pedra pode ser usada como uma arma de arremesso com alcance curto.

Caminhos da Natureza

Druida, Rústica, S. Crysnia 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** criaturas escolhidas; **Duração:** 1 dia.

Você invoca espíritos da natureza, pedindo que eles abram seu caminho. As criaturas afetadas recebem deslocamento +3m e ignoram penalidades por terreno difícil em terrenos naturais.

Truque: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você recebe +5 em testes de Sobrevivência para se orientar.

+1 PM: além do normal, a CD para rastrear os alvos em terreno natural aumenta em +10.

+2 PM: aumenta o bônus de deslocamento em +3m.

Campo Antimagia

Erudita, S. Otto, S. Theodric 4 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você é cercado por uma barreira invisível com 3m de raio que o acompanha. Qualquer habilidade mágica ou item mágico que entre na área da barreira é suprimida enquanto estiver lá.

Criaturas convocadas que entrem em um *Campo Antimagia* desaparecem. Elas reaparecem na mesma posição quando a duração do *Campo Antimagia* terminar — supondo que a duração da magia que as convocou ainda não tenha terminado.

Criaturas mágicas ou imbuídas com magia durante sua criação não são diretamente afetadas pelo *Campo Antimagia*. Entretanto, como qualquer criatura, não poderão usar magias ou habilidades mágicas dentro dele.

Uma magia que dissipa outras não dissipa um *Campo Antimagia*, e dois *Campos* na mesma área não se neutralizam. Artefatos não são afetados por um *Campo Antimagia*.

Campo de Força

Mago, S. Arnaldo 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma película protetora sobre você. Você recebe 30 pontos de vida temporários.

+1 PM: muda a execução para reação e a duração para instantânea. Em vez do normal, você recebe RD 30 contra o próximo dano que sofrer.

+3 PM: muda os PV temporários ou a RD para 50. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda os PV temporários ou a RD para 70. Requer 4º círculo.

+7 PM: muda o alcance para curto, o alvo para outra criatura ou objeto Enorme ou menor e a duração para sustentada. Em vez do normal, cria uma esfera imóvel e tremeluzente ao redor do alvo. Nenhuma criatura, objeto ou efeito de dano pode passar pela esfera, embora criaturas possam respirar normalmente. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos para evitar serem aprisionadas e sempre que você se concentrar. Requer 4º círculo.

+9 PM: como o aprimoramento acima, mas tudo dentro da esfera fica praticamente sem peso. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para flutuar a esfera e seu conteúdo 9m em uma direção. Requer 4º círculo.

Camuflagem Ilusória

Bardo, Onírica, S. Imuen 2 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo fica com sua imagem nublada, como se vista através de um líquido, recebendo os efeitos de camuflagem leve.

+3 PM: muda a duração para sustentada. A imagem do alvo fica mais distorcida, aumentando a chance de falha da camuflagem leve para 50%.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 4º círculo.

Chuva Ácida

Druida, Elemental 3 (evocação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** cilindro de 9m de raio e 30m de altura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você evoca uma chuva de líquido ácido sobre todas as criaturas e objetos livres, que sofrem 4d6 de dano de ácido quando a magia é lançada e sempre que iniciarem um turno dentro da área afetada. Criaturas têm direito a um teste de Fortitude para reduzir o dano pela metade.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

Chuva de Meteoros

Druida, Elemental 5 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Área:** quadrado com 18m de

lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Meteoros caem dos céus, devastando a área afetada. Criaturas na área sofrem 15d6 pontos de dano de impacto, 15d6 pontos de dano de fogo e ficam caídas e presas sob os escombros (agarradas). Uma criatura que passe no teste de resistência sofre metade do dano total e não fica caída e agarrada. Uma criatura agarrada pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Atletismo. Toda a área afetada fica coberta de escombros, sendo considerada terreno difícil, e imersa numa nuvem de poeira (camuflagem leve). Esta magia só pode ser utilizada a céu aberto.

+2 PM: aumenta o número de meteoros que atingem a área, o que aumenta o dano em +2d6 de impacto e +2d6 de fogo.

Círculo da Justiça

Onírica, S. Arnaldo, S. Crysnia, S. Otto, S. Theodric 2 (Abjuração)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia é usada em tribunais e para proteger áreas sensíveis. Criaturas na área sofrem –10 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem e não podem mentir deliberadamente — mas podem tentar evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira (sendo evasivas ou cometendo omissões, por exemplo). Uma criatura que passe na resistência tem as penalidades reduzidas para –5 e pode mentir.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para você, a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, qualquer criatura ou objeto invisível em alcance curto se torna visível. Isso não dissipa o efeito mágico; se sair do seu alcance, a criatura ou objeto voltam a ficar invisíveis.

+3 PM: muda a penalidade nas perícias para –10 (se passar na resistência) e –20 (se falhar). Requer 4º círculo.

+7 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (balança de prata no valor de 500 PP).

Círculo da Restauração

Druida, S. Arnaldo 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera com 3m de raio; **Duração:** 5 rodadas.

Você evoca um círculo de luz que emana uma energia poderosa. Qualquer criatura viva que termine o turno dentro do círculo recupera 3d8+3 PV e 1 PM. Mortos-vivos e criaturas que sofrem dano por luz perdem PV e PM na mesma quantidade. Uma criatura pode recuperar no máximo 5 PM por dia com esta magia.

+2 PM: aumenta a regeneração de PV em 1d8+1.

Comando

Abissal, Bardo, Erudita, S. Arnaldo, S. Otto, S. Theodric 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** Vontade anula.

Você dá uma ordem irresistível, que o alvo deve ser capaz de ouvir (mas não precisa entender). Se falhar na resistência, ele deve obedecer ao comando em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha um dos efeitos.

Fuja: o alvo gasta seu turno se afastando de você (usando todas as suas ações).

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los novamente até o início de seu próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare: o alvo fica pasmo (apenas uma vez por cena).

Sente-se: com uma ação livre, o alvo senta no chão (se estava pendurado ou voando, desce até o chão). Ele pode fazer outras ações, mas não se levantar até o início de seu próximo turno.

Venha: o alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando todas as suas ações).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a quantidade de alvos em +1.

Companheiro Fiel

S. Crysnia, S. Otto, Rústica 3 (convocação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você conjura uma criatura de magia que serve como seu protetor, geralmente na forma de um cão espectral. Escolha uma das funções a seguir:

Guarda: você pode comandar que a criatura fique de guarda, seja ao seu lado ou em algum local em alcance curto de você, mesmo sem linha de visão, como do lado de fora da sua tenda ou carroça. Quando escolhe esse efeito, você define uma senha que precisa ser falada em voz alta por qualquer criatura que fique em alcance curto da criatura. Caso contrário, o companheiro emite sons (latidos, rugidos, etc) e alerta todos num raio de 30m sobre a presença do intruso. Ele então avança no intruso, causando 6d8 de dano de essência e deixando-o caído (Fortitude reduz o dano pela metade e evita a condição), e desaparece em seguida. O companheiro é capaz de ver criaturas etéreas e invisíveis e ignora ilusões.

Parceiro: a criatura é invisível para todos exceto você e funciona como um parceiro veterano guardião e vigilante, que também é capaz de perceber criaturas etéreas ou invisíveis, avisando-o de forma telepática se uma criatura assim entrar em seu alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer o companheiro fiel avançar em um alvo em alcance curto, causando 6d8 de dano de essência e deixando o alvo caído (Fortitude reduz o dano pela metade e evita a condição). Se fizer isso, a criatura desaparece e a magia termina.

+4 PM: muda os bônus de Parceiro para mestre ou, na versão Guarda, aumenta o dano para 10d8 e deixa o alvo atordoado por uma rodada em vez de caído. Requer 4º círculo.

Compreensão

Bardo, Erudita, S. Crysnia, S. Otto 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou texto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula (veja descrição).

Essa magia lhe confere compreensão sobrenatural. Você pode tocar um texto e entender as palavras mesmo que não conheça o idioma. Se tocar numa criatura inteligente, pode se comunicar com ela mesmo que não tenham um idioma em comum. Se tocar uma criatura não inteligente, como um animal, pode perceber seus sentimentos.

Você também pode gastar uma ação de movimento para ouvir os pensamentos de uma criatura tocada (você "ouve" o que o alvo está pensando), mas um alvo involuntário tem direito a um teste de Vontade para proteger seus pensamentos e evitar este efeito.

+1 PM: muda o alcance para curto.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Você pode entender todas as criaturas afetadas, mas só pode ouvir os pensamentos de uma por vez.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, pode vasculhar os pensamentos do alvo para extrair informações. O alvo tem direito a um teste de Vontade para anular este efeito. O mestre decide se a criatura sabe ou não a informação que você procura. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você pode falar, entender e escrever qualquer idioma. Requer 3º círculo.

Comunhão com a Natureza

Druida, Rústica 3 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Após uma breve conexão com as energias naturais do local, você obtém informações e intuições sobre a região em que está, numa distância equivalente a um dia de viagem. Você recebe 6d4 dados de auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar um teste de perícia em áreas naturais, você pode gastar 2d4 (mais 2d4 para cada círculo de magias acima do 3º que puder lançar) e adicionar o resultado rolado como bônus no teste. A magia termina se você ficar sem dados.

+1 PM: muda a execução para 1 minuto e a duração para instantânea. Em vez do normal, você descobre 1d4+1 informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais numa região natural em que você esteja. Você pode, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas (terreno), se uma planta rara existe (vegetais) e se há mortos-vivos (criaturas antinaturais) na região.

+3 PM: aumenta o número de dados de auxílio em +2.

+4 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d6.

+8 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d8.

Conceder Milagre

Clérigo 4 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente até ser descarregada.

Você transfere um pouco de seu poder divino a outra criatura. Escolha uma magia de até 2º círculo que você conheça; o alvo pode lançar essa magia uma vez, sem pagar o custo dela em PM (aprimoramentos podem ser usados, mas o alvo deve gastar seus próprios PM). Você sofre uma penalidade de –3 PM até que o alvo lance a magia.

+4 PM: muda o círculo da magia concedida para 3º e a penalidade de PM para –6.

Concentração de Combate

Bardo, S. Theodric 1 (Adivinhação)

Execução: livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

Você amplia sua percepção, antecipando movimentos dos inimigos e achando brechas em sua defesa. Quando faz um teste de ataque, você rola dois dados e usa o melhor resultado.

+2 PM: muda a execução para padrão e a duração para cena. Requer 2º círculo.

+5 PM: além do normal, ao atacar você, um inimigo deve rolar dois dados e usar o pior resultado. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda a execução para padrão, o alcance para curto, o alvo para criaturas escolhidas e a duração para cena. Requer 4º círculo.

+14 PM: muda a execução para padrão e a duração para um dia. Além do normal, você recebe um sexto sentido que o avisa de qualquer perigo ou ameaça. Você recebe +10 na Defesa e Reflexos e fica imune às condições surpreendido e desprevenido. Requer 5º círculo.

Condição

Bardo, Rústica, S. Arnaldo 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** cena.

Pela duração da magia, você sabe a posição e status (PV atuais, se estão com uma condição ou sob efeito de magia...) dos alvos. Depois de lançada, a distância dos alvos não importa — a magia só deixa de detectar um alvo se ele morrer ou for para outro plano.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+1 PM: muda a duração para um dia.

Cone de Frio

Druida, Elemental 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você lança uma lufada de ar gélido que causa 4d6 pontos de dano de frio (Fortitude reduz à metade). Criaturas de tamanho Médio ou menor que falhem na resistência ficam caídas e são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover, mas sofre +2d6 pontos de dano de impacto.

+2 PM: aumenta o dano de frio em +2d6.

+3 PM: aumenta o tamanho máximo das criaturas afetadas em uma categoria. Requer 3º círculo.

Conjurar Elemental

Druida, Elemental 4 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** médio; **Efeito:** parceiro elemental; **Duração:** sustentada.

Esta magia transforma uma porção de um elemento inerte em uma criatura elemental Grande do tipo do elemento alvo. Por exemplo, lançar esta magia numa fogueira ou tocha cria um elemental do fogo. Você pode criar elementais do ar, água, fogo e terra com essa magia. O elemental obedece a to-

dos os seus comandos e pode funcionar como um parceiro do tipo destruidor (cuja habilidade custa apenas 2 PM para ser usada) e mais um tipo entre os indicados na lista abaixo, ambos mestres. O elemental auxilia apenas você e não conta em seu limite de parceiros.

Ar: assassino, perseguidor ou vigilante. Dano de eletricidade.

Água: ajudante, guardião ou médico. Dano de frio.

Fogo: atirador, combatente ou fortão. Dano de fogo.

Terra: combatente, guardião ou montaria. Dano de impacto.

+5 PM: o elemental muda para Enorme e recebe dois tipos de parceiro indicados no seu elemento.

+5 PM: você convoca um elemental de cada tipo. Quando lança a magia, você pode escolher se cada elemental vai auxiliar você ou um aliado no alcance. Requer 5º círculo.

Conjurar Monstro

Abissal, Erudita 1 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura conjurada; **Duração:** sustentada.

Você conjura um monstro Pequeno que ataca seus inimigos. Você escolhe a aparência do monstro e o tipo de dano que ele pode causar, entre corte, impacto e perfuração. No entanto, ele não é uma criatura real, e sim um construto feito de energia. Se for destruído, ou quando a magia acaba, desaparece com um brilho, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um monstro conjurado por esta magia por vez.

O monstro surge em um espaço desocupado a sua escolha dentro do alcance e age no início de cada um de seus turnos, a partir da próxima rodada. O monstro tem deslocamento 9m e pode fazer uma ação de movimento por rodada. Você pode gastar uma ação padrão para dar uma das seguintes ordens a ele.

Mover: o monstro se movimenta o dobro do deslocamento nessa rodada.

Atacar: o monstro causa 2d4+2 pontos de dano a uma criatura adjacente.

Lançar Magia: o monstro pode servir como ponto de origem para uma magia lançada por você com execução de uma ação padrão ou menor. Ele pode descarregar um *Toque Chocante* em um inimigo distante, ou mesmo "cuspir" uma *Bola de Fogo*! Você gasta PM normalmente para lançar a magia.

Outros usos criativos para monstros conjurados ficam a critério do mestre. O monstro não age sem receber uma ordem.

Para efeitos de jogo, o monstro conjurado tem For 2, Des 3 e todos os outros atributos nulos. Ele tem Defesa igual a sua, 20 pontos de vida e usa o seu bônus para teste de Reflexos. Ele é imune a efeitos que pedem um teste de Fortitude ou Vontade.

+1 PM: o monstro ganha deslocamento de escalada ou natação igual ao seu deslocamento terrestre.

+1 PM: aumenta o deslocamento do monstro em +3m.

+1 PM: muda o tipo de dano do ataque do monstro para ácido, fogo, frio ou eletricidade.

+2 PM: aumenta os PV do monstro em +10 para cada categoria de tamanho a partir de Pequeno (+10 PV para Pequeno, +20 PV para Médio etc.).

+2 PM: aumenta o tamanho do monstro para Médio. Ele tem For 4, Des 3, 45 PV, deslocamento 12m e seu ataque causa 2d6+6 pontos de dano.

+2 PM: o monstro ganha resistência 5 contra dois tipos de dano (por exemplo, corte e frio).

+4 PM: o monstro ganha uma nova ordem: *Arma de Sopro*. Para dar essa ordem você gasta 1 PM, e faz o monstro causar o dobro de seu dano de ataque em um cone de 6m a partir de si (Reflexos reduz à metade).

+5 PM: aumenta o tamanho do monstro para Grande. Ele tem For 7, Des 2, 75 PV, deslocamento 12m e seu ataque causa 4d6+10 pontos de dano com 3m de alcance. Requer 2º círculo.

+9 PM: o monstro ganha deslocamento de voo igual ao dobro do deslocamento.

+9 PM: o monstro ganha imunidade contra dois tipos de dano.

+9 PM: aumenta o tamanho do monstro para Enorme. Ele tem For 11, Des 1, 110 PV, deslocamento 15m e seu ataque causa 4d8+15 pontos de dano com 4,5m de alcance. Requer 4º círculo.

+14 PM: aumenta o tamanho do monstro para Colossal. Ele tem For 15, Des 0, 180 PV, deslocamento 15m e causa 4d12+20 pontos de dano com 9m de alcance. Requer 5º círculo.

Conjurar Mortos-Vivos

Abissal 2 (Necromancia)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 6 mortos-vivos; **Duração:** sustentada.

Você conjura seis esqueletos capangas de tamanho Médio feitos de energia negativa em espaços desocupados dentro do alcance. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os mortos-vivos andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6+2 pontos de dano de trevas cada). Os esqueletos têm For 2, Des 2, Defesa 18 e todos os outros atributos nulos; eles têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto, mas são imunes a dano não letal, paralisia e a efeitos de atordoamento, cansaço, frio, medo, metabolismo, mental e veneno. Eles desaparecem quando são reduzidos a 0 PV ou no fim da cena. Os mortos-vivos não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre.

+2 PM: aumenta o número de mortos-vivos conjurados em +1.

+3 PM: em vez de esqueletos, conjura carniçais. Requer 3º círculo.

+7 PM: em vez de esqueletos, conjura sombras. Requer 4º círculo.

Carniçal: como esqueletos, mas têm For 3, Des 3, Defesa 27 e causam 1d8+3 pontos de dano de trevas mais perda de 1d8 PV por veneno. Além disso, criaturas atingidas por um carniçal devem passar num teste de Fortitude ou ficam paralisadas por 1 rodada. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune à paralisia dos carniçais por um dia.

Sombra: como esqueletos, mas têm Des 4, Defesa 35, são incorpóreas e causam 2d10 pontos de dano de trevas. Além disso, criaturas vivas atingidas por uma sombra devem passar num teste de Fortitude ou perdem 1d4 PM. Sombras perdem a habilidade incorpóreo quando expostas à luz do sol.

Consagrar

Druida, S. Arnaldo 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Você enche a área com energia positiva. Pontos de vida curados por efeitos de luz são maximizados dentro da área. Isso também afeta dano causado em mortos-vivos por esses efeitos. Por exemplo, *Curar Ferimentos* cura automaticamente 18 PV. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo visível dedicado a um santo que não o seu. *Consagrar* anula *Profanar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área sofrem –2 em testes e na Defesa.

+2 PM: aumenta as penalidades para mortos-vivos em –1 (penalidade máxima limitada pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+9 PM: muda a execução para 1 hora e a duração para permanente. *Componente Material:* incenso e óleos no valor de 100 PP. Requer 4º círculo.

Contato Extraplanar

Abissal, Onírica, Rústica, S. Crysnia 3 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Você firma um contrato com uma entidade mágica, como um demônio ou elemental, para que o auxilie em troca de se alimentar de seu mana. Quando a magia é lançada, você recebe 6d6 dados de auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar um teste de perícia, você pode gastar 1d6 (mais 1d6 para cada círculo de magias acima do 3º que puder lançar) e adicionar o resultado como bônus no teste. No entanto, sempre que rolar um "6" num desses dados, a entidade "suga" 1 PM de você. A magia termina se você gastar todos os dados, ficar sem PM ou no fim do dia (o que acontecer primeiro).

+2 PM: aumenta o número de dados de auxílio em +1.

+8 PM: Muda os dados de auxílio para d12. Sempre que rolar um resultado 12 num desses dados, a entidade "suga" 2 PM de você. Requer 4º círculo.

Controlar Gravidade

Erudita 4 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** cubo de 12m de lado; **Duração:** sustentada.

Você controla os efeitos da gravidade dentro da área. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos abaixo. Enquanto a magia durar, você pode gastar uma ação padrão para mudar o efeito.

Aumentar: no início de seus turnos, cada criatura na área deve fazer um teste de Atletismo. Se passar, fica fatigada. Se falhar, fica fatigada e caída.

Inverter: inverte a gravidade da área, fazendo com que criaturas e objetos "caiam" para cima, atingindo o topo (12m) em uma rodada. Se um obstáculo (como um teto) impedir o movimento das criaturas, elas sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m de "queda". Elas podem então se levantar e caminhar no obstáculo, de cabeça para baixo. Se não houver obstáculo, as criaturas e objetos ficam flutuando no topo da área afetada, sem poder sair do lugar. Criaturas voadoras podem se movimentar normalmente. Alguém adjacente a algo que possa agarrar tem direito a um teste de Reflexos para evitar a "queda". A criatura deve permanecer presa pela duração da magia; caso contrário "cairá".

Reduzir: criaturas ou objetos livres Médios ou menores flutuam para cima e para baixo conforme sua vontade, com deslocamento de voo 6m. Criaturas na área recebem +20 em testes de Atletismo para escalar e saltar. Uma criatura levitando fica instável, sofrendo –2 em testes de ataque.

Controlar Água

Druida, Elemental 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 30m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** veja texto.

Você controla os movimentos e comportamentos da água. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos abaixo.

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Criaturas nadando na área ficam imóveis; escapar exige gastar uma ação padrão e passar num teste de Atletismo ou Acrobacia.

Derreter: gelo mundano na área vira água e a magia termina. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Enchente: eleva o nível da água mundana na área em até 4,5m. A sua escolha, muda área para **alvo:** uma embarcação. O alvo recebe +3m em seu deslocamento pela duração do efeito.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam instantaneamente e a magia termina. Elementais da água, plantas monstruosas e criaturas com imunidade a frio na área sofrem 10d8 pontos de dano de fogo; outras criaturas vivas recebem metade desse dano (Fortitude reduz à metade).

Partir: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo d'água profundo, cria um redemoinho que pode prender barcos (um teste de Pilotagem permite ao piloto livrar a embarcação). Elementais da água na área ficam lentos.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

Controlar Fogo

Druida, Elemental 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** cena.

Você pode criar, moldar, mover ou extinguir chamas e emanações de calor. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos.

Chamejar: o alvo é armas escolhidas. Elas causam +1d6 de dano de fogo. Também afeta armas naturais e ataques desarmados.

Esquentar: o alvo é 1 objeto, que começa a esquentar. Ele sofre 1d6 pontos de dano de fogo por rodada e causa o mesmo dano a qualquer criatura que o esteja segurando ou vestindo. A critério do mestre, o objeto ou a criatura vestindo-o também podem ficar em chamas. Uma criatura pode gastar uma ação completa para resfriar o objeto (jogando areia ou se jogando numa fonte de água próxima, por exemplo) e cancelar o efeito da magia.

Extinguir: o alvo é 1 chama de tamanho Grande ou menor, que é apagada. Isso cria uma nuvem de fumaça que ocupa uma esfera com 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, criaturas têm camuflagem leve.

Modelar: o alvo é 1 chama de tamanho Grande ou menor. A cada rodada, você pode gastar uma ação livre para movimentá-la 9m em qualquer direção. Se atravessar o espaço ocupado por uma criatura, causa 2d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura só pode receber dano dessa maneira uma vez por rodada.

+1 PM: muda a duração para sustentada e a resistência para Reflexos reduz à metade. Em vez do normal, você deve escolher o seguinte efeito. Labaredas: a cada rodada, você pode gastar uma ação de movimento para projetar uma labareda, acertando um alvo em alcance curto a partir da chama. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

+2 PM: aumenta o dano em +1d6 (exceto do efeito chamejar).

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura composta principalmente por fogo, lava ou magma (como um elemental do fogo) e a resistência para Fortitude parcial. Em vez do normal, se a criatura falhar no teste de resistência, é reduzida a 0 PV. Se passar, sofre 5d6 pontos de dano.

Controlar Madeira

Druida, S. Otto 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 objeto de madeira Grande ou menor; **Duração:** cena.

Você molda, retorce, altera ou repele madeira. Se lançar esta magia num objeto de uma criatura involuntária, ela tem direito a um teste de Vontade para anulá-la. Ao lançar a magia, escolha.

Fortalecer: deixa o alvo mais resistente. Armas têm seu dano aumentado em um passo. Escudos têm seu bônus de Defesa aumentado em +2 (isso é uma melhoria no item, portanto é cumulativa com outras magias). Esses e outros itens de madeira recebem +5 na RD e dobram seus PV.

Modelar: muda a forma do alvo. Pode transformar um galho em espada, criar uma porta onde antes havia apenas uma parede, transformar um tronco em uma caixa... Mas não pode criar mecanismos complexos (como uma besta) ou itens consumíveis.

Repelir: o alvo é repelido por você. Se for uma arma, ataques feitos com ela contra você falham automaticamente. Se for uma porta ou outro objeto que possa ser aberto, ele vai se abrir quando você se aproximar, mesmo que esteja trancado. Um objeto que vá atingi-lo, como uma carroça, tronco ou barril, vai desviar ou parar adjacente a você, sem lhe causar dano. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

Retorcer: estraga o alvo. Uma porta retorcida emperra (exigindo um teste de Força contra CD 25 para ser aberta). Armas e itens retorcidos impõem –5 em testes de perícia. Escudos retorcidos deixam de oferecer bônus (mas ainda impõem penalidades). Um barco retorcido começa a afundar e naufraga ao final da cena. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para um dia. Você e seu equipamento se transformam em uma árvore de tamanho Grande. Nessa forma, você não pode falar ou fazer ações físicas, mas consegue perceber seus arredores normalmente. Se for atacado nessa forma, a magia é dissipada. Um teste de Sobrevivência (CD 30) revela que você não é uma árvore verdadeira.

+3 PM: muda o alvo para área de quadrado com 9m de lado e a duração para cena. Em vez do normal, qualquer vegetação na área fica rígida e afiada. A área é considerada terreno difícil e criaturas que andem nela sofrem 1d6 pontos de dano de corte para cada 1,5m que avancem.

+7 PM: muda o tamanho do alvo para Enorme ou menor. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o tamanho do alvo para Colossal ou menor. Requer 4º círculo.

Controlar o Clima

Druida, Elemental 4 (Transmutação)

Execução: completa; **Alcance:** 2km; **Área:** esfera com 2km de raio; **Duração:** 4d12 horas.

Você muda o clima da área onde se encontra, podendo criar qualquer condição climática: chuva, neve, ventos, névoas... Veja o **Capítulo 6: O Mestre** para os efeitos do clima.

+1 PM (Apenas Druidas): muda o raio da área para 3km e duração para 1d4 dias.

Controlar Plantas

Druida, Rústica 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** quadrado com 9m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Esta magia só pode ser lançada em uma área com vegetação. As plantas se enroscam nas criaturas da área. Aquelas que falharem na resistência ficam enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo. Além disso, a área é considerada terreno difícil. No início de seus turnos, a vegetação tenta enredar novamente qualquer criatura na área, exigindo um novo teste de Reflexos.

Truque: muda a área para alvo de 1 planta e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, você pode fazer a planta se mover como se fosse animada. Ela não pode causar dano ou atrapalhar a concentração de um conjurador.

+1 PM: muda a duração para instantânea. Em vez do normal, as plantas na área diminuem, como se tivessem sido podadas. Terreno difícil muda para terreno normal e não fornece camuflagem. Esse efeito dissipa o uso normal de *Controlar Plantas*.

+1 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência também ficam imóveis.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, a área para alvo (você) e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, você consegue se comunicar com plantas, que começam com atitude prestativa em relação a você. Além disso, você pode fazer testes de Diplomacia com plantas. Em geral, plantas têm uma percepção limitada de seus arredores e normalmente fornecem respostas simplórias.

Controlar Terra

Druida, Elemental 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** 9 cubos com 1,5m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** veja texto.

Você manipula a densidade e a forma de toda terra, pedra, lama, argila ou areia na área. Ao lançar a magia, escolha.

Amolecer: se afetar o teto, uma coluna ou suporte, provoca um desabamento que causa 10d6 pontos de dano de

impacto às criaturas na área (Reflexos reduz à metade). Se afetar um piso de terra ou pedra, cria terreno difícil de areia ou argila, respectivamente.

Modelar: pode usar pedra ou argila para criar um ou mais objetos simples de tamanho Enorme ou menor (sem mecanismos ou partes móveis). Por exemplo, pode transformar um tijolo em uma maça, criar uma passagem onde antes havia apenas uma parede ou levantar uma ou mais paredes que oferecem cobertura total (RD 8 e 50 PV para cada 3m).

Solidificar: transforma lama ou areia em terra ou pedra. Criaturas com os pés na superfície ficam agarradas. Elas podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

+1 PM: aumenta o número de cubos de 1,5m em +2.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para um dia. Você e seu equipamento fundem-se a uma superfície ou objeto adjacente feito de pedra, terra, argila ou areia que possa acomodá-lo. Você pode voltar ao espaço adjacente como uma ação livre, dissipando a magia. Enquanto mesclado, você não pode falar ou fazer ações físicas, mas consegue perceber seus arredores normalmente. Pequenos danos não o afetam, mas se o objeto (ou o trecho onde você está imerso) for destruído, a magia é dissipada, você volta a um espaço livre adjacente e sofre 10d6 pontos de dano de impacto.

Convocação Instantânea

Bardo, Erudita, S. Otto 3 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 objeto de até 2 espaços; **Duração:** instantânea.

Você invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão. O item deve ter sido previamente preparado com uma runa pessoal sua (ao custo de 5 PP).

A magia não funciona se o objeto estiver com outra criatura, mas você saberá onde ele está e quem o está carregando (ou sua descrição física, caso não conheça a criatura).

+1 PM: além do normal, até 1 hora após ter lançado a magia, você pode gastar uma ação de movimento para enviar o objeto de volta para o local em que ele estava antes.

+1 PM: muda o alvo para um baú Médio, a duração para permanente e adiciona sacrifício de 1 PM. Em vez do normal, você esconde o baú no Éter Entre Mundos, com até 20 espaços de equipamento. A magia faz com que qualquer objeto caiba no baú, independentemente do seu tamanho. Uma vez escondido, você pode convocar o baú para um espaço livre adjacente, ou de volta para o Éter, com uma ação padrão. *Componente material:* baú construído com matéria-prima da melhor qualidade (100 PP). Você deve ter em mãos uma miniatura do baú, no valor de 100 PP, para invocar o baú verdadeiro.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda o alvo para 1 objeto de até 10 espaços. Um objeto muito grande ou pesado para aparecer em suas mãos surge em um espaço adjacente a sua escolha.

Crânio Voador

Abissal 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cria um crânio envolto em energia negativa. Quando atinge o alvo, ele causa 4d8+4 pontos de dano de trevas e se desfaz emitindo um som horrendo, deixando abalado o alvo e todos os inimigos num raio de 3m dele (criaturas já abaladas ficam apavoradas por 1d4 rodadas). Passar no teste de resistência diminui o dano à metade e evita a condição (as demais criaturas na área também têm direito ao teste de resistência, para evitar a condição).

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Criar Elementos

Druida, Elemental 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** elemento escolhido; **Duração:** instantânea.

Você cria uma pequena porção de um elemento, a sua escolha. Os elementos criados são reais, não mágicos. Elementos físicos devem surgir em uma superfície. Em vez de um cubo, pode-se criar objetos simples (sem partes móveis) feitos de gelo, terra ou pedra.

Água: enche um recipiente de tamanho Minúsculo (como um odre) com água potável ou cria um cubo de gelo de tamanho Minúsculo.

Ar: cria um vento fraco em um quadrado de 1,5m. Isso purifica a área de qualquer gás ou fumaça, ou remove névoa por uma rodada.

Fogo: cria uma chama que ilumina como uma tocha. Você pode segurá-la na palma de sua mão sem se queimar, ou fazê-la surgir em um quadrado de 1,5m. Se uma criatura ou objeto estiver no quadrado, sofre 1d6 pontos de dano de fogo; se falhar num teste de Reflexos, fica em chamas.

Terra: cria um cubo de tamanho Minúsculo feito de terra, argila ou pedra.

+1 PM: aumenta a quantidade do elemento em um passo (uma categoria de tamanho para água ou terra, +1 quadrado de 1,5m para ar e fogo).

+1 PM: muda o efeito para alvo 1 criatura ou objeto e a resistência para Reflexos reduz à metade. Se escolher água ou terra, você arremessa o cubo ou objeto criado no alvo, causando 2d4 pontos de dano de impacto. Para cada categoria de tamanho acima de Minúsculo, o dano aumenta em um passo. O cubo se desfaz em seguida.

+1 PM: se escolheu fogo, aumenta o dano inicial de cada chama em +1d6.

Criar Ilusão

Bardo, Onírica 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** ilusão que se estende a até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacredita.

Esta magia cria uma ilusão visual (uma criatura, uma parede...) ou sonora (um grito de socorro, um uivo assustador...). A magia cria apenas imagens ou sons simples, com volume equivalente ao tom de voz normal para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas ou temperaturas, nem sons complexos, como uma música ou diálogo. Criaturas e objetos atravessam uma ilusão sem sofrer dano, mas a magia pode, por exemplo, esconder

uma armadilha ou inimigo. A magia é dissipada se você sair do alcance.

+1 PM: muda a duração para sustentada. A cada rodada você pode gastar uma ação livre para mover a imagem ou alterar levemente o som, como aumentar o volume ou fazer com que pareça se afastar ou se aproximar, ainda dentro dos limites do efeito. Você pode, por exemplo, criar a ilusão de um fantasma que anda pela sala, controlando seus movimentos. Quando você para de sustentar a magia, a imagem ou som persistem por mais uma rodada antes da magia se dissipar.

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+1 PM: também pode criar ilusões de imagem e sons combinados.

+1 PM: também pode criar sons complexos com volume máximo equivalente ao que cinco pessoas podem produzir para cada cubo de 1,5m do efeito. Com uma ação livre, você pode alterar o volume do som ou fazê-lo se aproximar ou se afastar dentro do alcance.

+2 PM: também pode criar odores e sensações térmicas, que são percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito. Por exemplo, uma miragem de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e cheiro de queimado a até 12m.

+2 PM: muda o alcance para longo e o efeito para esfera com 30m de raio. Em vez do normal, você cria um som muito alto, equivalente a uma multidão. Criaturas na área lançam magias como se estivessem em uma condição ruim e a CD de testes de Percepção para ouvir aumenta em +10. Requer 2º círculo.

+2 PM: também criar sensações táteis, como texturas; criaturas que não saibam que é uma ilusão não conseguem atravessá-la sem passar em um teste de Vontade (objetos ainda a atravessam). A ilusão ainda é incapaz de causar ou sofrer dano. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, você pode gastar uma ação livre para modificar livremente a ilusão (mas não pode acrescentar novos aprimoramentos após lançá-la). Requer 3º círculo.

Cúpula de Repulsão

Rústica, S. Crysnia, S. Otto 4 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Uma cúpula de energia invisível o cerca, impedindo a aproximação de certas criaturas. Escolha um tipo de criatura (animais, espíritos, monstros...) ou uma raça de humanoides (anões, hobgoblins, humanos...). Criaturas do grupo escolhido que tentem se aproximar a menos de 3m de você (ou seja, que tentem ficar adjacentes a você) devem fazer um teste de Vontade. Se falharem, não conseguem, gastam a ação e só podem tentar novamente na rodada seguinte. Isso impede ataques corpo a corpo, mas não ataques ou outros efeitos à distância. Se você tentar se aproximar além do limite de 3m, rompe a cúpula e a magia é dissipada.

+2 PM: a cúpula impede criaturas de se aproximarem a menos de 4,5m de você (ou seja, deve haver dois quadrados entre você e as criaturas).

+5 PM: além do normal, criaturas afetadas também precisam fazer o teste de resistência se fizerem um ataque ou efeito à distância contra você. Se falharem, o efeito é desviado pela cúpula. Requer 5º círculo.

Curar Ferimentos

Druida, S. Arnaldo 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza luz que recupera 2d8+2 pontos de vida na criatura tocada.

Truque: muda o alvo para 1 morto-vivo. Em vez do normal, causa 1d8 pontos de dano de luz (Vontade reduz à metade).

+1 PM: aumenta a cura em +1d8+1.

+2 PM: também remove uma condição de fadiga do alvo.

+2 PM: muda o alcance para curto.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Dardo Gélido

Druida, Elemental 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você dispara um dardo de gelo e neve contra o alvo, que sofre 2d6 pontos de dano de frio.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: muda a resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica lenta até o final da cena.

Desejo

Abissal, Bardo, Erudita, Onírica, Rústica (Transmutação)

Execução: completa; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Resistência:** veja texto.

Esta é uma das mais poderosas magias, que permite alterar a realidade a seu bel-prazer. Você pode:

• Dissipar os efeitos de qualquer magia de 4º círculo ou menor.

• Transportar até 10 criaturas voluntárias em alcance longo para qualquer outro local, em qualquer plano.

• Desfazer um acontecimento recente. A magia permite que um teste realizado por uma criatura em alcance longo na última rodada seja realizado novamente. Por exemplo, se um aliado morreu na última rodada devido ao ataque de um inimigo, você pode obrigar o inimigo a refazer esse ataque.

Você pode desejar algo ainda mais poderoso. Nesse caso, a magia requer o sacrifício de 2 PM e pode fazer coisas como:

• Criar um item mundano de até 30.000 PP.

• Duplicar os efeitos de qualquer magia de até 4º círculo. Caso a magia precise de um componente material para ser lançada, ainda é necessário providenciar o componente.

• Aumentar um atributo de uma criatura em +1. Cada atributo só pode ser aumentado uma vez com Desejo.

Desejo pode gerar efeitos ainda mais poderosos, mas tome cuidado! Desejar a fortuna de um rei pode transportá-lo para a sala de tesouro real, onde você poderá ser preso ou morto; desejar ser imortal pode transformá-lo em morto-vivo, e assim por diante. Qualquer efeito que não se encaixe na lista acima deve ser decidido pelo mestre.

Desespero Esmagador

Abissal, Bardo 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 6m; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Humanoides na área são acometidos de grande tristeza, adquirindo as condições fraco e frustrado. Se passarem na resistência, adquirem essas condições por uma rodada.

+2 PM: em vez do normal, as condições adquiridas são debilitado e esmorecido.

+3 PM: em vez do normal, afeta qualquer tipo de criatura.

+3 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência ficam aos prantos (pasmos) por 1 rodada (apenas uma vez por cena). Requer 3º círculo.

Desintegrar

Abissal, Erudita 4 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio fino e esverdeado que causa 10d12 pontos de dano de essência. Se o alvo passar no teste de resistência, em vez disso sofre 2d12 pontos de dano.

Independentemente do resultado do teste de Fortitude, se os PV do alvo forem reduzidos a 0 ou menos, ele será completamente desintegrado, restando apenas pó.

+4 PM: aumenta o dano total em +2d12 e o dano mínimo em +1d12.

Despedaçar

Bardo, Rústica, S. Otto 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura ou objeto mundano Pequeno; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia emite um som alto e agudo. O alvo sofre 1d8+2 pontos de dano de impacto (ou o dobro disso e ignora RD, se for um construto ou objeto mundano) e fica atordoado por uma rodada (apenas uma vez por cena). Um teste de Fortitude reduz o dano à metade e evita o atordoamento.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+2.

+2 PM: muda o alvo para objeto mundano Médio. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alvo para objeto mundano Grande. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o alvo para objeto mundano Enorme. Requer 4º círculo.

+14 PM: muda o alvo para objeto mundano Colossal. Requer 5º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e a área para esfera com 6m de raio. Todas as criaturas e objetos mundanos na área são afetados.

Despertar Consciência

Druida, Onírica 3 (Encantamento)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 animal ou planta; **Duração:** 1 dia.

Você desperta a consciência de um animal ou planta. O alvo se torna um parceiro veterano de um tipo a sua escolha entre ajudante, combatente, fortão, guardião, médico, perseguidor ou vigilante. Se usar esta magia em um parceiro que já possua, o nível de poder de um de seus tipos aumenta em um passo (iniciante para veterano, veterano para mestre). Se já for um parceiro mestre, recebe o bônus de outro tipo de parceiro iniciante (entre as escolhas acima). O alvo se torna uma criatura racional, com Inteligência –1, e pode falar.

+4 PM: muda o alvo para 1 escultura mundana inanimada. Além do normal, o alvo tem as mesmas características de um construto.

+4 PM: muda a duração para permanente e adiciona penalidade de –3 PM.

Detectar Ameaças

Bardo, Erudita, S. Imune, S. Theodric 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 18m de raio; **Duração:** cena, até ser descarregada.

Você recebe uma intuição aguçada sobre perigos ao seu redor. Quando uma criatura hostil ou armadilha entra na área do efeito, você faz um teste de Percepção (CD determinada pelo mestre de acordo com a situação). Se passar, sabe a origem (criatura ou armadilha), direção e distância do perigo. Se falhar, sabe apenas que o perigo existe.

+1 PM: você descobre também a raça ou espécie e o poder da criatura detectada (determinado pela aura dela). Criaturas de 1º a 6º nível ou ND geram aura tênue, criaturas de 7º a 12º nível ou ND geram aura moderada e criaturas de 13º ao 20º nível ou ND geram aura poderosa. Criaturas acima do 20º nível ou ND geram aura avassaladora.

+2 PM: além do normal, você não fica surpreso desprevenido contra perigos detectados com sucesso e recebe +5 em testes de resistência contra armadilhas. Requer 2º círculo.

Dificultar Detecção

Bardo, Rústica, S. Imuen, S. Otto 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia oculta a presença do alvo contra qualquer meio mágico de detecção, inclusive detectar magia. Um conjurador que lance uma magia de adivinhação para detectar a presença ou localização do alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. Se for lançada sobre uma criatura, *Dificultar Detecção* protege tanto a criatura quanto seu equipamento.

+4 PM: muda o alvo para área de cubo de 9m. Qualquer criatura ou objeto na área recebe o efeito da magia enquanto estiver dentro dela.

+4 PM: muda a duração para 1 semana.

Disco Flutuante

São Otto, Rústica 2 (convocação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** disco de energia de 3m de diâmetro; **Duração:** sustentada.

Você cria um disco de energia côncavo que pode carregar até 20 espaços. O disco segue você com deslocamento de 9m, flutuando 1m acima do chão. Qualquer objeto colocado sobre o disco que exceda seu limite de peso atravessa o disco como se ele não existisse. Se você ficar sobre o disco, pode usar uma ação de movimento e fazer com que ele flutue para qualquer direção com deslocamento de voo 9m. O disco desaparece se sair de sua linha de visão, derrubando tudo sobre ele.

+2 PM: aumenta o limite de espaços carregados em 5.

Disfarce Ilusório

Abissal, Bardo, Onírica, S. Imuen, 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você muda a aparência do alvo, incluindo seu equipamento. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. O alvo recebe +10 em testes de Enganação para disfarce. O alvo não recebe novas habilidades (você pode ficar parecido com outra raça, mas não ganhará as habilidades dela), nem modifica o equipamento (uma espada longa disfarçada de bordão continua funcionando e causando dano como uma espada).

Truque: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura e a duração para 1 semana. Em vez do normal, você faz uma pequena alteração na aparência do alvo, como deixar o nariz vermelho ou fazer brotar um gerânio no alto da cabeça. A mudança é inofensiva, mas persistente — se a flor for arrancada, por exemplo, outra nascerá no local.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 objeto. Você pode, por exemplo, transformar pedaços de ferro em moedas de ouro. Você recebe +10 em testes de Enganação para falsificação.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Uma criatura involuntária pode anular o efeito com um teste de Vontade.

+2 PM: a ilusão inclui odores e sensações. Isso muda o bônus em testes de Enganação para disfarce para +20.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Cada criatura pode ter uma aparência diferente. Criaturas involuntárias podem anular o efeito com um teste de Vontade. Requer 2º círculo.

Dispersar as Trevas

Rústica, S. Arnaldo, S. Theodric 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** veja texto.

Esta magia cria um forte brilho (multicolorido ou de uma cor que remeta a seu santo) que causa diversos efeitos. Todas as magias de 3º círculo ou menor ativas na área são dissipadas se você passar num teste de Religião contra a CD de cada magia. Seus aliados na área recebem +4 em testes de resistência e redução de trevas 10 até o fim da cena, protegidos por uma aura sutil da mesma cor. Inimigos na área ficam cegos por 1d4 rodadas (apenas uma vez por cena). *Dispersar as Trevas* anula *Anular a Luz* (este efeito tem duração instantânea).

+2 PM: aumenta o bônus nas resistências em +1.

+4 PM: muda o alcance para curto, a área para alvo 1 criatura e a duração para cena. O alvo fica imune a efeitos de trevas.

+4 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 4º. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 5º. Requer 5º círculo.

Dissipar Magia

Universal 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; Alvo ou **Área:** 1 criatura ou 1 objeto mágico ou esfera com 3m de raio; **Duração:** instantânea.

Você dissipa outras magias que estejam ativas, como se sua duração tivesse acabado. Note que efeitos de magias instantâneas não podem ser dissipados (não se pode dissipar uma *Bola de Fogo* ou *Relâmpago* depois que já causaram dano...). Se lançar essa magia em uma criatura ou área, faça um teste de Misticismo; você dissipa as magias com CD igual ou menor que o resultado do teste. Se lançada contra um item mágico, o transforma em um item mundano por 1d6 rodadas (Vontade anula).

+12 PM: muda a área para esfera com 9m de raio. Em vez do normal, cria um efeito de disjunção. Todas as magias na área são automaticamente dissipadas e todos os itens mágicos na área, exceto aqueles que você estiver carregando, viram itens mundanos por uma cena (com direito a um teste de Vontade para evitar esse efeito). Requer 5º círculo.

Duplicata Ilusória

Bardo, Onírica 4 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** cópia ilusória; **Duração:** cena.

Você cria uma cópia ilusória semirreal de... você mesmo! Ela é idêntica em aparência, som e cheiro, mas é intangível. A cada turno, você escolhe se verá e ouvirá através da duplicata ou de seu corpo original. A cópia reproduz todas as suas ações, incluindo fala. Qualquer magia com alcance de toque ou maior que você lançar pode se originar da duplicata, em vez do seu corpo original. As magias afetam outros alvos normalmente, com a única diferença de se originarem da cópia, em vez de você. Se quiser que a duplicata faça algo diferente de você, você deve gastar uma ação de movimento. Qualquer criatura que interagir com a cópia tem direito a um teste de Vontade para perceber que é uma ilusão. As magias que se originam dela, no entanto, são reais. A cópia desaparece se sair do alcance.

+3 PM: cria uma cópia adicional.

Enfeitiçar

Bardo, Onírica 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

O alvo fica enfeitiçado (veja a página 328). Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é dissipada e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+2 PM: em vez do normal, você sugere uma ação para o alvo e ele obedece. A sugestão deve ser feita de modo que pareça aceitável, a critério do mestre. Pedir ao alvo que pule de um precipício, por exemplo, dissipa a magia. Já sugerir a um guarda que descanse um pouco, de modo que você e seus aliados passem por ele, é aceitável. Quando o alvo executa a ação, a magia termina. Você pode determinar uma condição específica para a sugestão: por exemplo, que um rico mercador doe suas moedas para o primeiro mendigo que encontrar.

+5 PM: muda o alvo para 1 espírito ou monstro. Requer 3º círculo.

+5 PM: afeta todos os alvos dentro do alcance.

Engenho de Mana

Erudita, S. Otto 5 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** disco de energia com 1,5m de diâmetro; **Duração:** sustentada.

Você cria um disco de energia que lembra uma roda de engenho e flutua no ponto em que foi conjurado. O disco é imune a dano, não pode ser movido e faz uma contramágica automática contra qualquer magia lançada em alcance médio dele (exceto as suas), usando seu teste de Misticismo. Caso vença o teste, o engenho não só anula a magia como absorve os PM usados para lançá-la, acumulando PM temporários. No seu turno, se estiver ao alcance do disco, você pode gastar PM nele para lançar magias.

+1 PM: em vez de flutuar no ponto em que foi conjurado, o disco flutua atrás de você, mantendo-se sempre adjacente.

+4 PM: muda a duração para um dia.

Enxame de Pestes

Druida, Rústica 2 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** médio; **Efeito:** 1 enxame Médio (quadrado de 1,5m); **Duração:** sustentada. **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você conjura um enxame de criaturas, como besouros, ratos ou serpentes. O enxame pode passar pelo espaço de outras criaturas e não impede que outras criaturas entrem no espaço dele. No final de seus turnos, o enxame causa 2d12 pontos de dano de corte a qualquer criatura em seu espaço (Fortitude reduz à metade). Você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame 12m.

+2 PM: aumenta o dano em +1d12.

+3 PM: muda a resistência para Reflexos reduz à metade e o enxame para criaturas maiores, como gatos ou guaxinins. Ele causa 3d12 pontos de dano (a sua escolha entre corte, impacto ou perfuração). O resto da magia segue normal.

+5 PM: aumenta o número de enxames em +1. Eles não podem ocupar o mesmo espaço. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a resistência para Reflexos reduz à metade e o enxame para criaturas elementais. Ele causa 5d12 pontos do dano (a sua escolha entre ácido, eletricidade, fogo ou frio). O resto da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Erupção Glacial

Druida, Elemental 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** quadrado de 6m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Estacas de gelo irrompem do chão. Criaturas na área sofrem 4d6 de dano de corte, 4d6 de dano de frio e ficam caídas. Passar no teste de Reflexos evita o dano de corte e a queda. As estacas duram pela cena, o que torna a área afetada terreno difícil, e concedem cobertura leve para criaturas dentro da área ou atrás dela. As estacas são destruídas caso sofram qualquer quantidade de dano por fogo mágico.

+3 PM: aumenta o dano de frio em +2d6 e o dano de corte em +2d6.

+4 PM: muda a área para cilindro com 6m de raio e 6m de altura e a duração para sustentada. Em vez do normal, a magia cria uma tempestade de granizo que causa 3d6 pontos de dano de impacto e 3d6 pontos de dano de frio em todas as criaturas na área (sem teste de resistência). A tempestade fornece camuflagem leve às criaturas dentro dela e deixa o piso escorregadio. Piso escorregadio conta como terreno difícil e obriga criaturas na área a fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (veja o Capítulo 2). Requer 4º círculo.

Escudo da Fé

Clérigo 1 (Abjuração)

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 turno.

Um escudo místico se manifesta momentaneamente para bloquear um golpe. O alvo recebe +2 na Defesa.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e a duração para cena.

+1 PM: também fornece ao alvo camuflagem leve contra ataques à distância.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e a duração para cena. A magia cria uma conexão mística entre você e o alvo. Além do efeito normal, o alvo sofre metade do dano por ataques e efeitos; a outra metade do dano é transferida a você. Se o alvo sair de alcance curto de você, a magia é dissipada. Requer 2º círculo.

+3 PM: muda a duração para um dia. Requer 2º círculo.

Escudo de Chamas

Druida, Elemental 3 (evocação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** uma criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você manifesta uma aura de chamas ao redor do alvo, que recebe +4 na Defesa e imunidade a fogo. No final de cada turno do alvo, criaturas a até 3m de distância dele sofrem 4d6 de dano de fogo e ficam fatigadas por conta do calor escaldante. Passar no teste de Fortitude reduz o dano à metade e evita o efeito.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1 e o dano de fogo em +1d6.

+4 PM: muda o alvo para "criaturas escolhidas". Requer 4º Círculo.

Esculpir Sons

Bardo, Onírica, S. Imuen 2 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia altera os sons emitidos pelo alvo. Ela não é capaz de criar sons, mas pode omiti-los (como fazer uma carroça ficar silenciosa) ou transformá-los (como fazer uma pessoa ficar com voz de passarinho). Você não pode criar sons que não conhece (não pode fazer uma criatura falar num idioma que não conheça). Uma vez que escolha a alteração, ela não pode ser mudada. Um conjurador que tenha a voz modificada drasticamente não poderá lançar magias.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Todas as criaturas e objetos devem ser afetadas da mesma forma.

Escuridão

Abissal, Druida, S. Imuen 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula (veja texto).

O alvo emana sombras em uma área

com 6m de raio. Criaturas dentro da área recebem camuflagem leve por escuridão leve. As sombras não podem ser iluminadas por nenhuma fonte de luz natural. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a escuridão, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. Se lançar a magia num objeto de uma criatura involuntária, ela tem direito a um teste de Vontade para anulá-la. *Escuridão* anula *Luz*.

+1 PM: aumenta a área da escuridão em +1,5m de raio.

+2 PM: muda o efeito para fornecer camuflagem total por escuridão total. As sombras bloqueiam a visão na área e através dela.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura e a resistência para Fortitude parcial. Você lança a magia nos olhos do alvo, que fica cego pela cena. Se passar na resistência, fica cego por 1 rodada. Requer 2º círculo.

+3 PM: muda a duração para um dia.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você é coberto por sombras, recebendo +10 em testes de Furtividade e camuflagem leve. Requer 2º círculo.

Explosão Caleidoscópica

Bardo, Onírica 4 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cria uma forte explosão de luzes e sons que desorientam criaturas na área. O efeito que cada criatura sofre depende do nível ou ND dela.

Nível ou ND 4 ou menor: se falhar no teste de resistência, fica inconsciente. Se passar, fica atordoada por 1d4 rodadas e enjoada pelo resto da cena.

Nível ou ND entre 5 e 9: se falhar no teste de resistência, fica atordoada por 1d4 rodadas e enjoada pelo resto da cena. Se passar, fica atordoada por 1 rodada e enjoada por 1d4 rodadas.

Nível ou ND 10 ou maior: se falhar no teste de resistência, fica atordoada por 1 rodada e enjoada por 1d4 rodadas. Se passar, fica desprevenida e enjoada por 1 rodada.

Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.

Explosão de Chamas

Druida, Elemental 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 6m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um leque de chamas irrompe de suas mãos, causando 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área.

Truque: muda o alcance para curto, a área para alvo de 1 objeto e a resistência para Reflexos anula. Você gera uma pequena explosão que não causa dano mas pode acender uma vela, tocha ou fogueira. Também pode fazer um objeto inflamável com RD 0 (como uma corda ou pergaminho) ficar em chamas. Uma criatura em posse de um objeto pode evitar esse efeito se passar no teste de resistência.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: muda a resistência para Reflexos parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica em chamas (veja a página 328).

Físico Aprimorado

Bardo, Druida, Rústica, S. Arnaldo, S. Theodric 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você fortalece o corpo do alvo. Ele recebe +2 em Força, Destreza ou Constituição, a sua escolha. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +2 nos três atributos físicos. Requer 3º círculo.

+7 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 no atributo escolhido. Requer 4º círculo.

+12 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos físicos. Requer 5º círculo.

Flecha Ácida

Elemental 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Você dispara um projétil que causa 4d6 pontos de dano de ácido. Se falhar no teste de resistência, o alvo fica coberto por um muco corrosivo, sofrendo mais 2d6 de dano de ácido no início de seus dois próximos turnos. Se lançada contra um objeto que não esteja em posse de uma criatura a magia causa dano dobrado e ignora a RD do objeto.

+1 PM: além do normal, se o alvo coberto pelo muco ácido estiver usando armadura ou escudo, o item é corroído. Isso reduz o bônus na Defesa do item em 1 ponto permanentemente. O item pode ser consertado, restaurando seu bônus (veja Ofício, na página 82).

+2 PM: aumenta a redução na Defesa em +1.

+2 PM: aumenta o dano inicial e o dano por rodada em +1d6.

Forma Etérea

Abissal, Bardo, Erudita, S. Imuen 4 (Transmutação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você e todo o equipamento que está com você são transportados para o plano etéreo, que existe paralelamente ao plano material (o mundo físico). Na prática, é como ser transformado em um fantasma (mas você ainda é considerado uma criatura viva). Uma criatura etérea é invisível (pode alterar entre visível e invisível como ação livre), incorpórea e capaz de se mover em qualquer direção, inclusive para cima e para baixo. Ela enxerga o plano material, mas tudo parece cinza e insubstancial, reduzindo o alcance da visão e audição para 18m. Magias de abjuração e essência afetam criaturas etéreas, mas outras magias, não. Da mesma forma, uma criatura etérea não pode atacar nem lançar magias contra criaturas no plano material. Duas criaturas etéreas podem se afetar normalmente. Uma criatura afetada pode se materializar como uma ação de movimento, encerrando a magia. Uma criatura etérea que se materialize em um espaço ocupado é jogada para o espaço não ocupado mais próximo e sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m de deslocamento.

+5 PM: muda o alcance para toque e o alvo para até 5 criaturas voluntárias que estejam de mãos dadas. Depois que a magia é lançada, as criaturas podem soltar as mãos. Requer 5º círculo.

Fúria dos Céus

Druida, Elemental 5 (Evocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Área:** cubo de 90m; **Duração:** sustentada; **Resistência:** veja texto.

Você cria uma nuvem de tempestade. Os ventos tornam ataques à distância impossíveis e fazem a área contar como condição terrível para lançar magia. Além disso, inimigos na área têm a visibilidade reduzida (como a magia *Névoa*). Uma vez por turno, você pode gastar uma ação de movimento para gerar um dos efeitos a seguir.

Nevasca: Inimigos na área sofrem 10d6 pontos de dano de frio (Fortitude reduz à metade). A área fica coberta de neve, virando terreno difícil até o fim da cena ou até você usar siroco.

Raios: Até 6 inimigos a sua escolha na área sofrem 10d8 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

Siroco: Transforma a chuva em uma tempestade de areia escaldante. Inimigos na área sofrem 10d6 pontos de dano (metade corte, metade fogo) e ficam sangrando (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição).

Trovões: Inimigos sofrem 10d6 pontos de dano de impacto e ficam desprevenidos por uma rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição).

Garras de Rocha

Druida, Elemental 2 (transmutação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** superfície rochosa de até 9m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos evita.

Você molda a superfície, fazendo brotar garras feitas de rocha que tentam agarrar criaturas Grandes ou menores na área. Se usar a magia em uma superfície vertical, como um muro de pedra, as garras alcançam criaturas até 1,5m da superfície. Criaturas que falhem no teste de Reflexos ficam agarradas, mas podem gastar uma ação padrão e fazer um teste de Atletismo para se soltar. Cada alvo é preso por apenas uma garra que tem Defesa 8, 40 PV e RD 5.

+7 PM: em vez do normal, criaturas que falharem no teste de resistência são imobilizadas por garras gigantes, ficando paralisadas. Requer 4º círculo.

Globo de Invulnerabilidade

Erudita, S. Arnaldo 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você é envolto por uma esfera mágica brilhante com 3m de raio, que detém qualquer magia de 2º círculo ou menor. Nenhuma magia pode ser lançada contra um alvo dentro do globo e magias de área não o penetram. No entanto, magias ainda podem ser lançadas de dentro para fora.

Uma magia que dissipe outras magias só dissipa o globo se for usada diretamente sobre você, não o afetando se usada em área. Efeitos mágicos não são dissipados quando entram na esfera, apenas suprimidos (voltam a funcionar fora do globo, caso sua duração não tenha acabado). O globo é imóvel e não tem efeito sobre criaturas ou objetos. Após lançá-lo, você pode entrar ou sair livremente.

+4 PM: muda o efeito para afetar magias de até 3º círculo. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda o efeito para afetar magias de até 4º círculo. Requer 5º círculo.

Guardião Divino

Druida, S. Arnaldo 4 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** elemental de luz invocado; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

A magia invoca um elemental Pequeno, com a forma de um orbe feito de luz divina. A criatura é incorpórea, imune a dano e ilumina como uma tocha. O elemental tem 100 pontos de luz.

Uma vez por rodada, durante o seu turno, o elemental pode se movimentar (deslocamento de voo 18m) e gastar quantos pontos de luz quiser para curar dano ou condições de criaturas em alcance curto, à taxa de 1 PV por 1 ponto de luz ou uma condição por 3 pontos de luz (entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, ofuscado, pasmo, sangrando, surdo ou vulnerável). A magia é encerrada quando o elemental fica sem pontos de luz.

Heroísmo

Bardo, S. Arnaldo, S. Theodric 3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia imbui uma criatura com coragem e valentia. O alvo fica imune a medo e recebe 40 PV temporários e +4 em testes de ataque e rolagens de dano contra o inimigo de maior ND na cena.

+2 PM: muda o bônus para +6.

Hipnotismo

Onírica 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; Alvos: 1 animal ou humanoide; **Duração:** 1d4 rodadas; **Resistência:** Vontade anula.

Suas palavras e movimentos ritmados deixam o alvo fascinado. Esta magia só afeta criaturas que possam perceber você. Se usar esta magia em combate, o alvo recebe +5 em seu teste de resistência. Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.

Truque: muda a duração para 1 rodada. Em vez de fascinado, o alvo fica pasmo (apenas uma vez por cena).

+1 PM: como o normal, mas alvos que passem na resistência não sabem que foram vítimas de uma magia.

+2 PM: muda o alvo para animais ou humanoides escolhidos.

+2 PM: muda a duração para sustentada.

+2 PM: também afeta espíritos e monstros na área. Requer 2º círculo.

+5 PM: também afeta construtos, espíritos, monstros e mortos-vivos na área. Requer 3º círculo.

Ilusão Lacerante

Bardo, Onírica 3 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** cubo de 9m; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Você cria a ilusão de um perigo mortal. Quando a magia é lançada, criaturas na área devem fazer um teste de Vontade; uma falha significa que a criatura acredita que a ilusão é real e sofre 3d6 pontos de dano psíquico não letal. Sempre que uma criatura iniciar seu turno na área, deve repetir o teste de Vontade. Se falhar, sofre o dano novamente. Somente criaturas que

falhem veem a ilusão, e racionalizam o efeito sempre que falham no teste (por exemplo, acredita que o mesmo teto pode cair sobre ela várias vezes).

+3 PM: aumenta o dano em +2d6.

+4 PM: muda a área para um cubo de 90m. Requer 4º círculo.

Imagem Espelhada

Bardo, Onírica, S. Imuen 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Três cópias ilusórias suas aparecem. As duplicatas ficam ao seu redor e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar. Você recebe +6 na Defesa. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Um oponente deve ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante fechar os olhos, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

+2 PM: aumenta o número de cópias em +1 (e o bônus na Defesa em +2).

+2 PM: além do normal, toda vez que uma cópia é destruída, emite um clarão de luz. A criatura que destruiu a cópia fica ofuscada por uma rodada. Requer 2º círculo.

Imobilizar

Bardo, Rústica, S. Theoric 3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

O alvo fica paralisado; se passar na resistência, em vez disso fica lento. A cada rodada, pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, se liberta do efeito.

+1 PM: muda o alvo para 1 espírito.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

Impacto Fulminante

Elemental 3 (evocação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** uma criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você evoca um poderoso relâmpago dos céus que acerta o alvo com um clarão estrondoso. O alvo sofre 4d6 pontos de dano elétrico mais 4d6 pontos de dano de impacto e fica caído e atordoado por uma rodada. Se passar no teste de resistência, o alvo sofre metade do dano, evita as condições e não pode mais ser atordoado por essa magia até o fim da cena.

+2 PM: aumenta o dano de eletricidade em +1d6 e o dano de impacto em +1d6.

+4 PM: muda o alvo para "criaturas escolhidas". Requer 4º Círculo.

Infligir Ferimentos

Abissal, S. Theoric 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você canaliza energia negativa contra um alvo, causando 2d8+2 pontos de dano de trevas (ou curando 2d8+2 PV, se for um morto-vivo). Infligir Ferimentos anula Curar Ferimentos.

+1 PM: além do normal, se falhar na resistência, o alvo fica fraco pela cena.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+2 PM: muda a resistência para nenhum. Como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Intervenção Divina

Clérico 5 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Resistência:** veja texto.

Você pede a seu santo para interceder diretamente. Você pode:

• Dissipar os efeitos de qualquer magia de 4º círculo ou menor.

Você pode implorar por algo ainda mais poderoso. Nesse caso, a magia requer o sacrifício de 2 PM e pode fazer coisas como:

• Criar um item mundano de até 30.000 PP

• Duplicar os efeitos de qualquer magia de até 4º círculo. Caso a magia precise de um componente material para ser lançada, ainda é necessário providenciar o componente.

• Proteger uma cidade de um desastre, como uma erupção vulcânica, enchente ou terremoto.

• Ressuscitar uma criatura em alcance longo que tenha morrido há até uma rodada. A criatura acorda com 1 PV.

• Qualquer outra coisa que o mestre autorize, conforme os desejos e objetivos do santo do conjurador.

Invisibilidade

Bardo, Onírica, S. Imuen 2 (Ilusão)

Execução: livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

O alvo fica invisível (incluindo seu equipamento). Um personagem invisível recebe camuflagem total, +10 em testes de Furtividade contra ouvir e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.

A magia termina se o alvo faz uma ação hostil contra uma criatura. Ações contra objetos livres não dissipam a Invisibilidade (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo segurados por outras criaturas). Causar dano indiretamente — por exemplo, acendendo o pavio de um barril de pólvora que vai detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis e objetos apanhados por ele ficam invisíveis. Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance corpo a corpo natural se torna visível. Uma luz nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja).

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura ou 1 objeto Grande ou menor.

+3 PM: muda a duração para cena. Requer 3º círculo.

+3 PM: muda a duração para sustentada. Em vez do normal, o alvo gera uma esfera de invisibilidade. Não pode ser usado em conjunto com outros aprimoramentos. O alvo e todas as criaturas a até 3m dele se tornam invisíveis, como no efeito normal da magia (ainda ficam visíveis caso façam uma ação hostil). A esfera se move juntamente com o alvo; qualquer coisa que saia da esfera fica visível. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. A magia não é dissipada caso o alvo faça uma ação hostil. Requer 4º círculo.

Invulnerabilidade

Elemental, Erudita, Rústica, S. Arnaldo, S. Theodric 5 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mágica impenetrável que protege você contra efeitos nocivos mentais ou físicos, a sua escolha.

Proteção mental: você fica imune às condições abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, confuso, esmorecido, fascinado, frustrado e pasmo, além de efeitos de encantamento e ilusão.

Proteção física: você fica imune às condições atordoado, cego, debilitado, enjoado, envenenado, exausto, fatigado, fraco, lento, ofuscado e paralisado, além de acertos críticos, ataques furtivos e doenças.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

Jato Corrosivo

Elemental 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você dispara um jato de ácido corrosivo de suas mãos, que causa 2d6 pontos de dano de ácido às criaturas na área. Essa magia causa dano dobrado em construtos e objetos.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: muda a resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica vulnerável.

Juramento Sagrado

S. Arnaldo, S. Theodric 4 (encantamento)

Execução: ação de movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** uma criatura; **Duração:** cena;

Você clama por ajuda divina para enfrentar e derrotar um inimigo em alcance curto. Você recebe +5 em testes de ataque e +2d8 em rolagens de dano contra o inimigo escolhido, mas sofre –5 em testes de ataque contra quaisquer outros alvos. Além disso, sempre que acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, você recupera 5 PV e recebe 2 PM temporários cumulativos. Sempre que sofrer dano de um ataque desse inimigo, ele deve fazer um teste de Vontade e, se falhar, sofre metade do dano que causou em você como dano de luz. Por fim, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento.

Legião

Bardo, Onírica 5 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** até 10 criaturas na área; **Duração:** sustentada. **Resistência:** Vontade parcial.

Você domina a mente dos alvos. Os alvos obedecem cegamente a seus comandos, exceto ordens claramente suicidas. Um alvo tem direito a um teste no final de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Alvos que passarem no teste ficam abalados por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Lendas e Histórias

Bardo, Rústica, S. Crysnia 3 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura, objeto ou local; **Duração:** sustentada.

Você descobre informações sobre uma criatura, objeto ou local que esteja tocando. O que exatamente você descobre depende do mestre: talvez você não descubra tudo que há para saber, mas ganhe pistas para continuar a investigação. A cada rodada que mantiver a magia, você descobre:

• Todas as informações sobre o alvo, como se tivesse passado em todos os testes de Conhecimento para tal.

• Todas as habilidades do alvo. Se for uma criatura, você sabe suas estatísticas de jogo como raça, classe, nível, atributos, magias, resistências e fraquezas. Se for um item mágico, aprende seu efeito e funcionamento.

• Se o alvo está sob influência de alguma magia e todas as informações sobre as magias ativas, se houver alguma.

+4 PM: muda a execução para um dia, o alcance para ilimitado e adiciona componente material (cuba de ouro cheia d'água e ingredientes mágicos, no valor de 1.000 PP). Você ainda precisa ter alguma informação sobre o alvo, como um nome, descrição ou localização.

Leque Cromático

Bardo, Onírica 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 4,5m; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Vontade parcial.

Um cone de luzes brilhantes surge das suas mãos, deixando os animais e humanoides na área atordoados por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Vontade anula) e ofuscados pela cena. Esta magia não afeta criaturas cegas.

+2 PM: além do normal, as criaturas afetadas ficam vulneráveis pela cena.

+2 PM: também afeta espíritos e monstros na área. Requer 2º círculo.

+5 PM: também afeta construtos, espíritos, monstros e mortos-vivos na área. Requer 3º círculo.

Libertação

Bardo, Onírica, Rústica, S. Crysnia, S. Imuen, S. Theodric 4 (abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo fica imune a efeitos de movimento e ignora qualquer efeito que impeça ou restrinja seu deslocamento. Por fim, pode usar habilidades que exigem liberdade de movimentos mesmo se estiver usando armadura ou escudo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode caminhar sobre a água ou outros líquidos com seu deslocamento normal. Entretanto, isso não o protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar (o alvo pode andar sobre lava, mas ainda vai sofrer dano).

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Atletismo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Acrobacia e pode fazer todas as manobras desta perícia mesmo sem treinamento.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: pode dissipar *Aprisionamento*.

Ligação Sombria

Abissal 4 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Fortitude anula.

Cria uma conexão entre seu corpo e o da criatura alvo, deixando uma marca idêntica na pele de ambos. Enquanto a magia durar, sempre que você sofrer qualquer dano ou condição, o alvo desta magia deve fazer um teste de Fortitude; se falhar, sofre o mesmo dano que você ou adquire a mesma condição. A magia termina se o alvo chegar a 0 pontos de vida.

+5 PM: a magia não termina se o alvo chegar a 0 PV (o que significa que dano causado por essa magia pode matá-lo).

Ligação Telepática

Bardo, Onírica, S. Crysnia 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 2 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia.

Você cria um elo mental entre duas criaturas com Inteligência –4 ou maior (você pode ser uma delas). As criaturas podem se comunicar independente de idioma ou distância, mas não em mundos diferentes.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, você cria um elo mental que lhe permite gastar uma ação de movimento para ver e ouvir pelos sentidos da criatura. Uma criatura involuntária pode fazer um teste de Vontade para suprimir a magia por uma hora. Requer 3º círculo.

Localização

Bardo, Erudita, Rústica, S. Crysnia, S. Imuen 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 90m de raio; **Duração:** cena.

Esta magia pode encontrar uma criatura ou objeto a sua escolha. Você pode pensar em termos gerais ("um elfo", "algo de metal") ou específicos ("Goren, o anão", "uma espada longa"). A magia indica a direção e distância da criatura ou objeto mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode movimentar-se para continuar procurando. Procurar algo muito específico ("a espada longa encantada da Condessa Alverna") exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não corresponda à verdade, a magia falha, mas você gasta os PM mesmo assim. Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo.

Truque: muda a área para alvo você. Em vez do normal, você sabe onde fica o norte e recebe +5 em testes de Sobrevivência para se orientar.

+5 PM: aumenta a área em um fator de 10 (90m para 900m, 900m para 9km e assim por diante).

Luz

Bardo, Clérigo, Druida, Elemental, Erudita, Onírica, Rústica 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula (veja texto).

O alvo emite luz em uma área com 6m de raio (mas não produz calor). O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. Se lançar a magia num objeto de uma criatura involuntária, ela tem direito a um teste de Vontade para anulá-la. *Luz* anula *Escuridão*.

+1 PM: aumenta a área iluminada em +3m de raio.

+2 PM: muda a duração para um dia.

+2 PM: muda a duração para permanente e adiciona **componente material:** pó de rubi no valor de 50 PP. Não pode ser usado em conjunto com outros aprimoramentos. Requer 2º círculo.

+0 PM (Apenas Arcana): muda o alvo para 1 criatura. Você lança a magia nos olhos do alvo, que fica ofuscado pela cena. Não afeta criaturas cegas.

+2 PM (Apenas Arcana): muda o alcance para longo e o efeito para cria 4 pequenos globos flutuantes de pura luz. Você pode posicionar os globos onde quiser dentro do alcance. Você pode enviar um à frente, outro para trás, outro para cima e manter um perto de você, por exemplo. Uma vez por rodada, você pode mover os globos com uma ação livre. Cada um ilumina como uma tocha, mas não produz calor. Se um globo ocupar o espaço de uma criatura, ela fica ofuscada e sua silhueta pode ser vista claramente (ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade). Requer 2º círculo.

+2 PM (Apenas Divina): a luz é cálida como a do sol. Criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostas à luz solar real. Seus aliados na área estabilizam automaticamente e ficam imunes à condição sangrando, e seus inimigos ficam ofuscados. Requer 2º círculo.

+5 PM (Apenas Divina): muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo é envolto por um halo de luz, recebendo +10 em testes de Diplomacia e redução de trevas 10. Requer 2º círculo.

Manto de Sombras

Abissal, Bardo, S. Imuen 3 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você fica coberto por um manto de energia sombria. Nesta forma, torna-se incorpóreo (inclui seu equipamento): só pode ser afetado por armas e habilidades mágicas, ou por outras criaturas incorpóreas, e pode atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Também não pode atacar criaturas normais (mas ainda pode lançar magias nelas). Além disso, se torna vulnerável à luz direta: se exposto a uma fonte de luz, sofre 1 ponto de dano por rodada.

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para "entrar" em uma sombra do seu tamanho ou maior e se teletransportar para outra sombra, também do seu tamanho ou maior, em alcance médio.

+4 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

Manto Sagrado

S. Arnaldo, S. Theodric 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você invoca o poder sagrado na forma de um manto de energia que re-

veste seu corpo. Esta magia tem duas versões, que só podem ser lançadas por devotos dos santos indicados.

Manto de São Arnaldo: um manto dourado e luminoso. Você recebe imunidade a dano de trevas e efeitos de fadiga e, no início de cada um de seus turnos, você e todos os seus aliados em alcance curto recuperam 2d8 PV.

Manto de São Theodric: um manto luminoso na cor carmesim. Seus ataques corpo a corpo causam +2d8 pontos de dano de luz. No início de cada um de seus turnos, todos os inimigos em alcance curto sofrem 4d8 pontos de dano de fogo, e você recebe Pontos de Vida temporários igual à metade de todo o dano causado.

Mão Poderosa

Erudita 4 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** mão gigante de energia; **Duração:** sustentada.

Esta magia cria uma mão flutuante Grande que sempre se posiciona entre você e um oponente a sua escolha. A mão fornece cobertura leve (+5 na Defesa) contra esse oponente. Nada é capaz de enganar a mão — coisas como escuridão, invisibilidade, metamorfose e disfarces mundanos não a impedem de protegê-lo. A mão tem Defesa 20 e PV e resistências iguais aos seus. Com uma ação de movimento, você pode comandar a mão para que o proteja de outro oponente ou para que realize uma das ações a seguir.

Agarrar: a mão usa uma manobra agarrar contra o oponente, usando o seu Misticismo com um bônus adicional de +10. A mão mantém o oponente agarrado, mas não causa dano.

Esmagar: a mão esmaga um oponente agarrado, causando 2d6+10 pontos de dano de impacto.

Empurrar: a mão afasta o oponente (manobra empurrar usando o seu Misticismo com um bônus adicional de +10). A mão acompanha o oponente para empurrá-lo o máximo que conseguir, dentro do alcance da magia.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6+5.

+5 PM: muda o bônus adicional em Misticismo para +20. Requer 5º círculo.

Mapear

Bardo, Erudita, S. Crysnia, S. Imuen 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** superfície ou objeto plano, como uma mesa ou papel; **Duração:** cena.

Uma fagulha percorre a superfície afetada, queimando-a enquanto esboça um mapa da região onde o conjurador está. Se você conhece o lugar, o mapa será completo. Caso contrário, apresentará apenas um esboço geral, além de um ponto de referência (para possibilitar localização) e um lugar de interesse, ambos definidos pelo mestre. A região representada no mapa tem tamanho máximo de um quadrado de 10km de lado. Caso você esteja dentro de uma construção, o mapa mostrará o andar no qual você se encontra.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura e a duração para 1 hora. Em vez do normal, a criatura tocada descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar. Assim, a magia pode ser usada para descobrir a rota até o relicário de uma catedral ou a saída mais próxima de uma masmorra, mas não para encontrar a localização de uma criatura ou objeto — a magia funciona apenas em relação a lugares. Caso a criatura demore mais de uma hora para percorrer o caminho, o conhecimento se perde.

Marca da Obediência

Abissal, S. Arnaldo, S. Otto, S. Theodric 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você toca uma criatura, gravando uma marca mística no corpo dela enquanto profere uma ordem, como "não ataque a mim ou meus aliados", "siga-me" ou "não saia desta sala". A criatura deve seguir essa ordem, gastando todas as ações de seu turno para isso. A ordem não pode ser genérica demais (como "ajude-me", por exemplo), nem forçar o alvo a atos suicidas. A cada rodada, o alvo pode fazer um teste de Vontade. Se passar, a magia é dissipada.

+3 PM: muda a duração para um dia. Se não estiver em combate, a criatura só pode fazer o teste de Vontade a cada hora. Requer 3º círculo.

+3 PM: sempre que o alvo fizer o teste de Vontade e falhar, a marca causa 3d6 pontos de dano psíquico. Requer 3º círculo.

Marionete

Bardo 4 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia manipula o sistema nervoso do alvo. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada. Se falhar, todas as suas ações físicas naquele turno estarão sob controle do conjurador. A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não para lançar magias). Contudo, seu corpo realiza apenas os movimentos que o conjurador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... Enfim, qualquer coisa de que seja fisicamente capaz.

Você precisa de linha de efeito para controlar a vítima. Se perder o contato, não poderá controlá-la — mas ela estará paralisada até que o conjurador recupere o controle ou a magia termine.

Mensagem Secreta

Bardo, S. Crysnia 1 (Ilusão)

Execução: ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 semana. **Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia permite escrever um texto sobre um objeto. A escrita ilusória parece um idioma exótico — apenas você e até 10 criaturas que você escolher ao lançar a magia podem entendê-la. Quando alguém não autorizado tenta ler, a magia dispara um efeito ilusório que força o leitor a fazer um teste de Vontade. Em caso de falha, o texto se transforma em uma mensagem falsa e sem sentido.

Mente Aprimorada

Bardo, Onírica, S. Arnaldo, S. Crysnia, S. Otto 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você fortalece a mente do alvo. Ele recebe +2 em Inteligência, Sabedo-

ria ou Carisma, a sua escolha. Esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +2 nos três atributos mentais. Requer 3º círculo.

+7 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 no atributo escolhido. Requer 4º círculo.

+12 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos mentais. Requer 5º círculo.

Metamorfose

Druida, Erudita 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você muda sua aparência e forma, incluindo equipamento, para qualquer outra criatura, existente ou imaginada. Independentemente da forma escolhida, você recebe +20 em testes de Enganação para disfarce. Características não mencionadas não mudam.

Se mudar para uma forma humanoide, pode mudar o tipo de dano de suas armas, entre corte, impacto e perfuração — por exemplo, se usa uma maça e transformá-la em espada longa, ela pode causar dano de corte. Se quiser, pode assumir uma forma humanoide com uma categoria de tamanho acima ou abaixo da sua; nesse caso aplique os modificadores em Furtividade e testes de manobra.

Se mudar para outras formas, você pode escolher uma Forma Selvagem do druida (veja no Capítulo 1). Nesse caso você não pode atacar com suas armas, falar ou lançar magias até voltar ao normal, mas recebe uma ou mais armas naturais e os bônus da forma selvagem escolhida.

+1 PM: a forma escolhida recebe uma habilidade de sentidos entre faro, visão na penumbra e visão no escuro.

+3 PM: a forma escolhida recebe percepção às cegas. Requer 3º círculo.

+3 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura e adiciona resistência (Vontade anula).

+3 PM: muda o alcance para médio, o alvo para 1 criatura e a resistência para Vontade anula. Em vez do normal, transforma o alvo em uma criatura ou objeto inofensivo (ovelha, sapo, galinha, pudim de ameixa etc.). A criatura não pode atacar, falar e lançar magias, seu deslocamento vira 3m e sua Defesa vira 10. Suas outras características não mudam. No início de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade; se passar, retorna à sua forma normal e a magia termina. Requer 3º círculo.

+5 PM: se mudar para formas não humanoides, pode escolher uma Forma Selvagem Aprimorada. Requer 3º círculo.

+9 PM: se mudar para formas não humanoides, pode escolher uma Forma Selvagem Superior. Requer 4º círculo.

+12 PM: além do normal, no início de seus turnos o alvo pode mudar de forma novamente, como uma ação livre, fazendo novas escolhas. Requer 5º círculo.

Miragem

Bardo, Onírica, S. Imuen 3 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo de até 90m de lado; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você faz um terreno parecer outro, incluindo sons e cheiros. Uma planície pode parecer um pântano, uma floresta pode parecer uma montanha etc. Esta magia pode ser usada para criar armadilhas: areia movediça pode parecer terra firme ou um precipício pode parecer um lago. Você pode alterar, incluir e esconder estruturas dentro da área, mas não criaturas (embora elas possam se esconder nas estruturas ilusórias).

+4 PM: além do normal, pode alterar a aparência de criaturas escolhidas na área, como se usando *Disfarce Ilusório*.

+9 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (pó de diamante no valor de 1.000 PP). Requer 4º círculo.

Missão Divina

Clérigo 3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 semana ou até ser descarregada; **Resistência:** Vontade anula (veja texto)

Esta magia obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha. Ela dura uma semana ou até o alvo cumprir a tarefa, o que vier primeiro. O alvo pode recusar a missão — mas, no fim de cada dia em que não se esforçar para cumprir a tarefa, deve fazer um teste de Vontade; se falhar, sofre uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes e rolagens.

A *Missão Divina* não pode forçar um ato suicida, nem uma missão impossível (como matar um ser que não existe).

+2 PM: muda o alcance para toque, a duração para permanente e adiciona penalidade de –1 PM. Em vez do normal, você inscreve uma marca (como uma tatuagem) na pele do alvo e escolhe um tipo de ação que ativará a marca. Normalmente, será cometer um crime (roubar, matar...) ou outra coisa contrária à sua moral. Sempre que a marca é ativada, o alvo recebe uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes. Muitas vezes, portar essa marca é um estigma por si só, já que esta magia normalmente é lançada em criminosos ou traidores. Uma magia que dissipe outras suprime a marca e suas penalidades por um dia; elas só podem ser totalmente removidas pelo conjurador original ou pela magia *Purificação*.

+4 PM: muda a duração para 1 ano ou até ser descarregada.

Montaria Mística

Abissal, Elemental, S. Theoric 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** 1 dia.

Esta magia convoca um parceiro cavalo de guerra veterano. A aparência dele é definida por você: pode ser um cavalo branco de crina dourada ou um bisão feito de fumaça densa. Além dos benefícios normais, a *Montaria Arcana* pode atravessar terreno difícil sem redução em seu deslocamento. Você pode usar Misticismo no lugar de Cavalgar para efeitos desta montaria (incluindo ser considerado treinado).

+1 PM: além do normal, criaturas do tipo animal em alcance curto da montaria devem fazer um teste de Vontade. Se passarem, ficam abaladas pela cena; se falharem, ficam apavoradas por 1d4 rodadas, depois abaladas pela cena.

+3 PM: muda a duração para perma-

nente e adiciona penalidade de –3 PM.

+3 PM: aumenta o tamanho da montaria em uma categoria. Isso também aumenta o número de criaturas que ela pode carregar — duas para uma criatura Enorme, seis para Colossal. Uma única criatura controla a montaria; as outras apenas são deslocadas.

+3 PM: muda o nível do parceiro para mestre. Requer 3º círculo.

Muralha de Ossos

Abissal, Druida 4 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** muro de ossos; **Duração:** cena.

Uma parede de ossos se eleva da terra. A parede tem 15m de comprimento, 9m de altura e 1,5m de espessura. Ela pode ter qualquer forma — não precisa ser uma linha reta —, mas sua base precisa estar sempre tocando o solo. Quando a parede surge, criaturas na área ocupada ou adjacentes sofrem 4d8 pontos de dano de corte e precisam fazer um teste de Reflexos para não ficarem presas no emaranhado de ossos. Uma criatura presa dessa maneira fica agarrada, mas pode tentar escapar gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo. Se passar no teste, sai da muralha para um dos lados adjacentes. Se falhar, sofre 4d8 pontos de dano de corte.

É possível destruir o muro para atravessá-lo ou libertar uma criatura agarrada. Cada trecho de 3m do muro tem Defesa 8, 40 PV e redução de corte, frio e perfuração 10. Também é possível escalar a parede. Isso exige um teste de Atletismo e causa 4d8 pontos de dano de corte para cada 3m escalados.

+3 PM: aumenta o comprimento em +15m e a altura em +3m.

+5 PM: o muro é feito de uma massa de esqueletos animados. Sempre que uma criatura iniciar seu turno adjacente ou escalando a muralha, deve fazer um teste de Reflexos. Se falhar fica agarrada, sofrendo os efeitos normais da magia.

Muralha Elemental

Druida, Elemental 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** muralha de energia; **Duração:** cena. **Resistência:** veja texto.

Uma muralha de um elemento a sua escolha se eleva da terra. Ela pode ser um muro de até 30m de comprimento e 3m de altura (ou o contrário) ou uma cúpula de 3m de raio. Os efeitos variam conforme o elemento escolhido.

Fogo: Faz surgir uma violenta cortina de chamas. Um lado da muralha (a sua escolha) emite ondas de calor, que causam 2d6 pontos de dano de fogo em criaturas a até 6m quando você lança a magia e no início de seus turnos. Atravessar a muralha causa 8d6 pontos de dano de fogo. Caso seja criada em uma área onde existem criaturas, elas sofrem dano como se estivessem atravessando a muralha, mas podem fazer um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade e escapar para um lado (a criatura escolhe, mas se escapar para o lado quente sofrerá mais 2d6 pontos de dano).

Gelo: Evoca uma parede grossa de gelo denso com 15cm de espessura. Na forma de cúpula, pode prender uma ou mais criaturas, mas elas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme. Cada trecho de 3m da muralha tem Defesa 8, 40 PV e RD 5. Um trecho da muralha que atinja 0 PV será rompido. Qualquer efeito de fogo causa dano dobrado à muralha. Uma criatura que atravesse um trecho rompido da muralha sofre 4d6 pontos de dano de frio.

+2 PM: aumenta o dano por atravessar a muralha em +2d6.

+2 PM: aumenta o comprimento em +15m e altura em +3m, até 60m de comprimento e 9m de altura.

+4 PM: muda a duração para sustentada e adiciona uma nova escolha, Essência. A muralha é invisível e indestrutível — imune a qualquer forma de dano e não afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, magias que teletransportam criaturas, como *Salto Dimensional*, podem atravessá-la. Magias e efeitos de dano, como *Bola de Fogo* e o sopro de um dragão, não vencem a muralha, mas magias lançadas diretamente sobre uma criatura ou área, como *Sono*, podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado como se tivessem linha de efeito. Requer 4º círculo.

Névoa

Druida, Elemental, Rústica, S. Imuen 1 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** cena.

Uma névoa espessa eleva-se de um ponto a sua escolha, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Esta magia não funciona sob a água.

+1 PM: a magia também funciona sob a água, criando uma nuvem de tinta.

+2 PM: você pode escolher criaturas no alcance ao lançar a magia; elas enxergam através do efeito. Requer 2º círculo.

+2 PM: a nuvem tem um cheiro horrível. No início de seus turnos, qualquer criatura dentro dela, ou qualquer criatura com faro em alcance curto da nuvem, deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica enjoada por uma rodada.

+2 PM: a nuvem tem um tom esverdeado e se torna cáustica. No início de seus turnos, criaturas dentro dela sofrem 2d4 pontos de dano de ácido.

+3 PM: aumenta o dano de ácido em +2d4.

+5 PM: além do normal, a nuvem fica espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 3m (independentemente de seu deslocamento normal) e sofre –2 em testes de ataque e rolagens de dano.

Olhos nas Sombras

S. Imuen 2 (Adivinhação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** olhos invisíveis; **Duração:** 1 cena.

Você manifesta olhos flutuantes feitos de sombras. Ao lançar essa magia, escolha:

Sensor mágico: Cria um par de olhos invisíveis em um lugar específico no alcance. Essa magia não exige linha de efeito. Com uma ação livre, você pode enxergar através do sensor como se estivesse no local, o

que inclui qualquer habilidade de visão que você possua, como visão no escuro. Os olhos não podem se movimentar, mas você pode girá-los para observar em outras direções.

Olhos flutuantes: Cria dez olhos flutuantes invisíveis. Cada olho tem deslocamento de voo 9m, Defesa 22, 1 PV e falha automaticamente em testes de resistência. Eles têm Furtividade +15, Percepção +15 e enxergam em todas as direções. Quando lança a magia você pode dar uma ordem qualquer aos olhos, como "façam um círculo ao meu redor e me avisem se um inimigo se aproximar" ou "procurem uma janela aberta na casa". Cada olho precisa voltar a você para transmitir as imagens que viu (você deve usar uma ação livre) e então desaparece.

+1 PM: se escolheu *Sensor Mágico*, você também pode ouvir através dele.

+1 PM: se escolheu *Olhos Flutuantes*, aumenta o número de olhos em +1.

+1 PM: se escolheu *Olhos Flutuantes*, eles recebem visão no escuro.

+3 PM: se escolheu *Olhos Flutuantes*, eles podem enxergar objetos e criaturas invisíveis (que aparecem como formas translúcidas).

Oração

Clérigo 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; Alvos: todas as criaturas (veja texto); **Duração:** sustentada.

Você e os seus aliados no alcance recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os seus inimigos no alcance sofrem –2 em testes de perícia e rolagens de dano. Esse efeito é cumulativo com outras magias. *Componente material:* 20 PP por PM gasto em incensos ou outras oferendas.

+2 PM: aumenta os bônus em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: aumenta as penalidades em –1 (penalidade máxima limitada pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+7 PM: muda o alcance para médio. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda a duração para cena. Requer 4º círculo.

Orientação

Erudita, Rústica, S. Arnaldo, S. Crysnia, S. Imuen, S. Otto 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 rodada.

Em seu próximo teste de perícia, o alvo pode rolar dois dados e ficar com o melhor resultado.

+2 PM: muda a duração para cena. Em vez do normal, escolha um atributo. Sempre que o alvo fizer um teste de perícia baseado no atributo escolhido, pode rolar dois dados e ficar com o melhor resultado. Não se aplica a testes de ataque ou resistência. Requer 2º círculo.

+5 PM: como acima, mas, em vez de um atributo, escolha entre atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) ou mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma). Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

Palavra Primordial

Bardo, Erudita, S. Crysnia 5 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura com menos níveis que você; **Duração:** instantânea ou veja texto; **Resistência:** Vontade parcial.

Você pronuncia uma palavra do idioma primordial da Criação, que causa um dos efeitos abaixo, a sua escolha.

Atordoar: a criatura fica atordoada por 1d4+1 rodadas. Se passar no teste de resistência, ou se já tiver sido atordoada por esta magia nesta cena, fica desprevenida por 1d4 rodadas.

Cegar: a criatura fica cega. Se passar no teste de resistência, fica ofuscada por 1d4 rodadas.

Matar: a criatura morre. Além do teste de Vontade, a criatura tem direito a um teste de Fortitude se tiver mais da metade de seus PV. Se passar em qualquer um deles, em vez de morrer perde 10d8 pontos de vida e fica sangrando.

Pele de Pedra

Druida, Erudita 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua pele ganha aspecto e dureza de rocha. Você recebe redução de dano 5.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda a duração para um dia.

+4 PM: sua pele ganha aspecto e dureza de aço. Você recebe redução de dano 10. Requer 4º círculo.

+4 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura, a duração para 1d4 rodadas e adiciona **Resistência:** Fortitude anula. Em vez do efeito normal, a magia transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua inerte e sem consciência. A estátua possui os mesmos PV da criatura e redução de dano 8; se for quebrada, a criatura morrerá. Requer 4º círculo.

+9 PM: como acima, mas com duração permanente. Requer 5º círculo.

Perdição

Abissal, S. Otto, S. Theodric 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; Alvos: criaturas escolhidas; **Duração:** cena; **Resistência:** nenhuma.

Amaldiçoa os alvos, que recebem –1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Perdição* anula *Bênção*.

+2 PM: aumenta as penalidades em –1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

Poço Vitriólico

Druida, Elemental 4 (transmutação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** médio; **Área:** quadrado com 15m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você transforma o solo da área em lodo ácido. Criaturas na área quando a magia é lançada sofrem 5d8 pontos de dano de ácido e ficam enredadas; passar no teste de resistência reduz o dano à metade e evita a condição. Uma vítima enredada pode gastar uma ação padrão para se libertar fazendo um teste de Atletismo. Uma criatura que termine seu turno na área afetada sofre o efeito da magia novamente.

A área ocupada pelo poço é considerado terreno difícil e se deslocar por ela causa 1d8 pontos de dano de ácido para cada 1,5m percorridos (sem direito a teste de resistência).

+2 PM: aumenta o dano inicial e o dano do deslocamento em +1d8.

+5 PM: além do normal, o pântano exala gases com efeitos alucinógenos. Criaturas que falham no teste de Fortitude ficam confusas por uma rodada.

Possessão

Abissal, Bardo 5 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade anula.

Você projeta sua consciência no corpo do alvo. Enquanto possuir uma criatura, você assume o controle total do corpo dela. O seu próprio corpo fica inconsciente e a consciência do alvo fica inerte. Em termos de jogo, você continua usando a sua ficha, mas com os atributos físicos e deslocamento da criatura. Se o alvo passar no teste de resistência, sabe que você tentou possuí-lo e fica imune a esta magia por um dia. Caso o corpo da criatura morra enquanto você a possui, a criatura morre e você deve fazer um teste de Vontade contra a CD da sua própria magia. Se passar, sua consciência retorna para o seu corpo (contanto que esteja dentro do alcance). Do contrário, você também morre. Retornar para o seu corpo voluntariamente é uma ação livre.

+5 PM: você ganha acesso às habilidades de raça e classe da criatura.

+5 PM: enquanto a magia durar e você estiver dentro do alcance do seu corpo original, pode "saltar" de uma criatura possuída para outra. O novo alvo tem direito a um teste de Vontade. Se falhar, você assume o controle do corpo dele e o alvo anterior recobra a consciência.

+5 PM: muda a duração para permanente, mas destrói seu corpo original no processo. Uma criatura possuída pode fazer um teste de Vontade no começo do dia para retomar seu corpo. Se passar, recobra a consciência (e a consciência do conjurador fica inerte). O teste se repete no início de cada dia. Se o corpo de uma criatura possuída morrer e houver outra criatura em alcance curto, você pode tentar possuí-la. Enquanto houver novos corpos para possuir, você é imortal!

Potência Divina

S. Theodric 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você canaliza o poder de seu santo. Você aumenta uma categoria de tamanho (seu equipamento muda de acordo) e recebe Força +4 e RD 10. Você não pode lançar magias enquanto estiver sob efeito de *Potência Divina*.

+2 PM: aumenta o bônus de Força em +1.

+5 PM: aumenta a RD em +5.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. A magia falha se você e o alvo não forem devotos do mesmo santo.

Premonição

Bardo, Onírica, Rústica, S. Crysnia, S. Imuen 4 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Vislumbres do futuro permitem que você reavalie suas ações. Uma vez por rodada, você pode rolar novamente um teste recém realizado, mas deve aceitar o resultado da nova rolagem.

+3 PM: muda a execução para reação, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e a duração para instantânea. Esta magia só pode ser usada em uma criatura que tenha acabado de fazer um teste. Obriga a criatura a fazer uma nova rolagem de dados e aceitar o novo resultado, seja ele um sucesso ou falha. Criaturas involuntárias têm direito a um teste de Vontade para negar o efeito.

+10 PM: muda a duração para um dia.

Primor Atlético

Bardo, Druida, Rústica, S. Crysnia, S. Imuen, S. Theodric 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você modifica os limites físicos do alvo, que recebe deslocamento +9m e +10 em testes de Atletismo.

+1 PM: além do normal, o alvo recebe um bônus adicional de +20 em testes de Atletismo para saltar (para um bônus total de +30).

+1 PM: além do normal, o alvo pode escalar paredes e tetos sem precisar fazer testes de Atletismo. Para isso, precisa estar com as mãos livres, mas pode usar uma única mão se ficar parado no lugar. O alvo não fica desprevenido enquanto escala.

+1 PM: muda a execução para ação de movimento, o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para instantânea. Você salta muito alto e pousa em alcance corpo a corpo de uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra essa criatura neste turno, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua arma causa um dado extra de dano do mesmo tipo durante este ataque.

+3 PM: além do normal, ao fazer testes de perícias baseadas em Força, Destreza ou Constituição, o alvo pode rolar dois dados e escolher o melhor. Não afeta testes de ataque ou resistência. Requer 2º círculo.

Profanar

Abissal 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Você enche a área com energia negativa. Dano de trevas é maximizado dentro da área. Isso também afeta PV curados em mortos-vivos por esses efeitos. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo visível dedicado a um santo que não o seu. *Profanar* anula *Consagrar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área recebem +2 na Defesa e +2 em todos os testes.

+2 PM: aumenta os bônus para mortos-vivos em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+9 PM: muda a execução para 1 hora, a duração para permanente e adiciona componente material (incenso e óleos no valor de 1.000 PP). Requer 4º círculo.

Projetar Consciência

Onírica, S. Crysnia 5 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** ilimitado (veja texto); **Alvo:** local ou criatura conhecidos; **Duração:** sustentada.

Esta magia faz com que sua consciência deixe seu corpo e se transporte instantaneamente para um local ou para perto de uma criatura. Se escolher um local, ele precisa ser conhecido por você. Se escolher uma criatura, você transporta sua consciência até onde ela estiver, desde que esteja no mesmo plano.

Você adquire uma forma fantasmagórica invisível, mas pode se mostrar gastando uma ação de movimento. Pode se mover com deslocamento de voo 18m e, por ser incorpóreo, é capaz de atravessar objetos sólidos, mas fica limitado a se mover dentro dos limites do local, ou dentro de alcance curto da criatura alvo. Você pode ver e ouvir como se estivesse presente no local e pode falar mentalmente com qualquer criatura que possa ver, contanto que tenham um idioma em comum.

+10 PM: além do normal, sua projeção é capaz de lançar magias que não precisem de componentes materiais. Sua forma fantasmagórica funciona como na magia Forma Etérea, sendo afetada por magias de abjuração e essência, mas as magias que ela lança podem afetar criaturas corpóreas.

Proteção contra Magia

Abissal, Bardo, Clérigo, Druida, Erudita, Onírica, Rústica 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você protege o alvo contra efeitos mágicos nocivos. O alvo recebe +5 em testes de resistência contra magias.

+4 PM: muda o bônus para +10. Requer 4º círculo.

+4 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a uma escola de magia a sua escolha. Requer 4º Círculo.

+9 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a duas escolas de magia a sua escolha. Requer 5º Círculo.

Proteção Mística

Universal 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mística invisível que fornece ao alvo +2 em testes de resistência.

+2 PM: aumenta o bônus concedido em +1.

+2 PM: muda a execução para reação, o alcance para curto e a duração para 1 rodada. Em vez do normal, o alvo recebe +5 no próximo teste de resistência que fizer (cumulativo com o efeito básico desta magia).

+2 PM: muda o alvo para área de esfera com 3m de raio. Todos os aliados dentro do círculo recebem o bônus da magia. Requer 2º círculo.

+5 PM: torna o alvo imune a efeitos mentais e de medo. Requer 3º círculo.

Purificação

Druida, S. Arnaldo , S. Theodric 2 (evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você purifica a criatura tocada, removendo uma condição dela entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo.

+2 PM: também recupera todos os PV perdidos por veneno.

+2 PM: em vez de uma, remove todas as condições listadas.

+3 PM: também permite que o alvo solte qualquer item amaldiçoado que esteja segurando (mas não remove a maldição do item em si).

+7 PM: também dissipa magias e efeitos prejudiciais de encantamento, necromancia e transmutação afetando o alvo. Requer 3º círculo.

Queda Suave

Druida, Elemental, S. Imuen 1 (Transmutação)

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvos:** 1 criatura ou objeto Grande ou menor; **Duração:** até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro.

O alvo cai lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — o suficiente para não causar dano. Como lançar esta magia é uma reação, você pode lançá-la rápido o bastante para salvar a si ou um aliado de quedas inesperadas. Lançada sobre um projétil — como uma flecha ou uma rocha largada do alto de um penhasco —, a magia faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão.

Queda Suave só funciona em criaturas e objetos em queda livre; a magia não vai frear um golpe de espada ou o mergulho rasante de um atacante voador.

Truque: muda o alvo para objeto Minúsculo. Em vez do normal, você pode gastar uma ação de movimento para levitar o alvo até 4,5m em qualquer direção.

+2 PM: muda o alvo para até 10 criaturas ou objetos adequados.

+2 PM: aumenta a categoria de tamanho do alvo em uma.

Raio do Enfraquecimento

Abissal 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio púrpura que drena as forças do alvo. Se falhar na resistência, o alvo fica fatigado. Se passar, fica vulnerável. Note que, como efeitos de magia não acumulam, lançar esta magia duas vezes contra o mesmo alvo não irá deixá-lo exausto.

Truque: muda o alcance para toque e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, sua mão emana um brilho púrpura e, ao tocar o alvo, ele fica fatigado.

+2 PM: em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica exausto. Se passar, fica fatigado. Requer 2º círculo.

+5 PM: como acima, mas muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

Raio Polar

Druida, Elemental 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio azul esbranquiçado de gelo e ar congelante. O alvo sofre 10d8 pontos de dano de frio e fica preso em um bloco de gelo (paralisado). Se passar no teste de resistência, sofre metade do dano e, em vez de paralisado, fica lento por uma rodada.

É possível quebrar o gelo para libertar uma criatura presa: o bloco tem 20 PV, RD 10 e é vulnerável a fogo. Uma criatura presa pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Atletismo e se libertar do gelo; cada vez que passar no teste causa 10 pontos de dano ao bloco, ignorando a RD.

+3 PM: aumenta o dano em +2d8.

+5 PM: muda o alvo para área de esfera com 6m de raio. Em vez de um raio, você dispara uma bola de gelo que explode, causando o efeito da magia em todas as criaturas na área.

Raio Sagrado

S. Arnaldo 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Você canaliza uma poderosa rajada de energia positiva que ilumina o campo de batalha. Criaturas na área sofrem 4d8 pontos de dano de luz (ou 4d12, se forem mortos-vivos) e ficam ofuscadas por uma rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam ofuscadas.

Truque: muda a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, cria um facho de luz que ilumina a área da magia. Uma vez por rodada, você pode mudar a direção do facho como uma ação livre.

+2 PM: aumenta o dano ou cura em +1d8 (ou +1d12 em mortos-vivos).

+3 PM: em vez do normal, criaturas vivas a sua escolha na área curam 4d8 pontos de vida; o restante sofre o dano normalmente.

+3 PM: criaturas que falhem na resistência ficam cegas por 1d4 rodadas.

Refúgio

Erudita, S. Otto 2 (Abjuração)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** domo com 6m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia cria um domo imóvel e quase opaco por fora, mas transparente pelo lado de dentro. Ele protege contra calor, frio e forças pequenas, mas não contra qualquer coisa capaz de causar dano. Assim, o domo protege contra neve e vento comuns, mas não contra uma flecha ou *Bola de Fogo*. Porém, como o domo é quase opaco, qualquer criatura dentro dele tem camuflagem total contra ataques vindos de fora. Criaturas podem entrar e sair do domo livremente. Descansar dentro do Refúgio concede recuperação normal de PV e PM.

+1 PM: além do normal, os limites do domo são envoltos por uma fumaça escura e espessa, que impede criaturas do lado de fora de enxergar ou ouvir o que está dentro. Criaturas do lado de dentro enxergam e ouvem normalmente o que está do lado de fora. A fumaça também bloqueia magias de adivinhação.

+3 PM: em vez do normal, cria uma cabana que comporta até 10 criaturas Médias. Descansar nesse espaço concede recuperação confortável (recupera PV e PM igual ao dobro do nível). Para todos os efeitos é uma cabana normal, com paredes de madeira, telhado, uma porta, duas janelas e alguma mobília (camas, uma mesa com bancos e uma lareira). A porta e as janelas têm 15 PV, RD 5 e são protegidas por um efeito idêntico à magia *Tranca Arcana*. As paredes têm 200 PV e RD 5.

+3 PM: em vez do normal, cria um espaço extradimensional, similar a uma caverna vazia e escura, que comporta até 10 criaturas Médias. A entrada para o espaço precisa estar desenhada em um objeto fixo como uma grande pedra ou árvore. Qualquer criatura que atravesse a entrada consegue entrar no espaço. Nenhum efeito a partir do mundo real afeta o espaço e vice-versa, mas aqueles que estiverem dentro podem observar o mundo real como se uma janela de 1m estivesse centrada na entrada. Qualquer coisa que esteja no espaço extradimensional surge no mundo real na área vazia mais próxima da entrada quando a duração da magia acaba. Requer 3º círculo.

+9 PM: em vez do normal, cria uma mansão extradimensional que comporta até 100 criaturas Médias, com quartos luxuosos, comida e bebida e dez servos fantasmagóricos (como na magia *Servos Invisíveis*). Descansar na mansão concede recuperação luxuosa (PV e PM igual ao triplo do nível). A mansão tem uma única entrada, uma porta feita de luz. Você pode deixá-la visível ou invisível como uma ação livre e apenas criaturas escolhidas por você podem passar. Requer 4º círculo.

Relâmpago

Druida, Elemental 2 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+3 PM: muda a área para alvo (criaturas escolhidas). Em vez do normal, você dispara vários relâmpagos, um para cada alvo escolhido, causando 6d6 pontos de dano de eletricidade. Requer 3º círculo.

Réquiem

Onírica, S. Imuen 5 (Ilusão)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** criaturas escolhidas; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia cria uma ilusão particular para cada alvo. No início de cada um de seus turnos, cada criatura afetada deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acha que não tomou as ações que realmente fez no turno anterior e é obrigada a repetir as mesmas ações neste turno. Quaisquer testes são rolados novamente, mas sofrem uma penalidade cumulativa de –5 para cada vez que se repetirem. Por exemplo, se a criatura se aproximou de um alvo e o atacou, precisa se aproximar desse mesmo alvo e atacar novamente. A ação repetida gasto PM e recursos normalmente e, caso exija um teste de resistência, qualquer alvo faz esse teste com um bônus igual ao da penalidade desta magia.

Resistência a Energia

Clérigo, Druida, Mago 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Ao lançar esta magia, escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas. O alvo recebe redução de dano 10 contra o tipo de dano escolhido.

+2 PM: aumenta a redução de dano em +5.

+2 PM: muda a duração para um dia. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o efeito para redução de dano contra todos os tipos listados na magia. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o efeito para imunidade a um tipo listado na magia. Requer 4º círculo.

Rogar Maldição

Abissal, S. Theodric 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Você entoa cânticos maléficos que amaldiçoam uma vítima, criando efeitos variados. Ao lançar a magia, escolha entre os seguintes.

Debilidade: o alvo fica esmorecido e não pode se comunicar ou lançar magias. Ainda reconhece seus aliados e pode segui-los e ajudá-los, mas sempre de maneira simplória.

Doença: muda a duração para instantânea. O alvo contrai uma doença a sua escolha, que o afeta imediatamente (sem período de incubação).

Fraqueza: o alvo fica debilitado e lento.

Isolamento: o alvo perde o uso de um de seus cinco sentidos a sua escolha. Se perder a visão, fica cego. Se perder a audição, fica surdo. Se perder o olfato ou paladar, não pode usar a habilidade faro. Se perder o tato, fica caído e não pode se levantar.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando esses exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito.

+3 PM: aumenta o número de efeitos que você pode escolher em +1. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a duração para permanente e resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura ainda sofre os efeitos da maldição, mas por 1 rodada. Requer 4º círculo.

Runa de Proteção

Erudita, S. Otto 2 (Abjuração)

Execução: 1 hora; **Alcance:** toque; **Alvo:** uma área de 6m de raio; **Duração:** permanente até ser descarregada. **Resistência:** varia (veja o texto).

Você escreve uma runa pessoal em uma superfície fixa, como uma parede ou o chão, que protege uma pequena área ao redor. Quando uma criatura entra na área afetada a runa explode, causando 6d6 pontos de dano em todos os alvos a até 6m. A criatura que ativa a runa não tem direito a teste de resistência; outras criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Quando lança a magia, você escolhe o tipo de dano, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas.

Você pode determinar que a runa se ative apenas em condições específicas — por exemplo, apenas por goblins ou apenas por mortos-vivos. Você também pode criar uma palavra mágica que impeça a runa de se ativar.

Um personagem pode encontrar a runa com um teste de Investigação e desarmá-la com um teste de Ladinagem.

Componente material: pó de diamante no valor de 200 PP, com o qual o conjurador desenha a runa, que brilha por alguns instantes e depois se torna praticamente invisível.

+1 PM: aumenta o dano em +2d6.

+1 PM: muda o alvo para "você" e o alcance para "pessoal". Ao invés do normal, escolha uma magia de 1º círculo que você conhece e pode lançar, com tempo de execução de uma ação padrão ou menor. Você escreve a runa em seu corpo e especifica uma condição de ativação como, por exemplo, "quando eu for alvo de um ataque" ou "quando for alvo de uma magia". Quando a condição for cumprida, você pode ativar a runa e lançar a magia escolhida como uma reação. Você só pode ter uma runa em seu corpo ao mesmo tempo.

+3 PM: como o aprimoramento anterior, mas você pode escolher magias de 2º círculo. Requer 3º círculo.

Salto Dimensional

Bardo, Elemental, Erudita, Onírica, S. Imuen, S. Theodric, 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta você para outro lugar dentro do alcance. Você não precisa perceber nem ter linha de efeito ao seu destino, podendo simplesmente imaginá-lo. Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Esta magia não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurge na área vazia mais próxima.

+1 PM: muda o alcance para médio.

+1 PM: muda o alvo para você e uma criatura voluntária. Você pode escolher este aprimoramento mais vezes para aumentar o número de alvos adicionais em +1, mas deve estar tocando todos os alvos.

+2 PM: muda a execução para reação. Em vez do normal, você recebe +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo. Após a resolução do efeito, salta para um espaço adjacente (1,5m).

+3 PM: muda o alcance para longo.

Salto Relâmpago

Elemental 4 (transmutação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Seus olhos passam a emanar luz branca e minúsculos raios de eletricidade. Enquanto esta magia durar, você pode usar uma ação de movimento para se teletransportar até 12m em linha reta para qualquer direção, deixando um "rastro" de eletricidade no caminho. Criaturas que você atravessar sofrem 6d8 pontos de dano de eletricidade.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+5 PM: muda o deslocamento do teletransporte para 15m e você pode fazer curvas durante o movimento. Entretanto, você não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço em cada ação de movimento.

Santuário

Onírica, S. Arnaldo, S Crysnia, S. Imuen 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue, perde a ação e não pode tentar novamente até o fim da cena. Santuário não protege o alvo de efeitos de área. Além disso, o próprio alvo também não pode fazer ações hostis (incluindo forçar outras criaturas a atacá-lo), ou a magia é dissipada — mas pode usar habilidades e magias de cura e suporte, como *Curar Ferimentos* e *Bênção*.

+1 PM: além do normal, escolha um tipo de criatura entre animal, construto ou morto-vivo. Você não pode ser percebido por criaturas não inteligentes (Int –4 ou menor) do tipo escolhido.

+9 PM: também protege o alvo contra efeitos de área. Uma criatura que tente atacar uma área que inclua o alvo deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não consegue, perde a ação e só pode tentar novamente se o alvo sair da área.

Segunda Chance

Druida, S. Arnaldo 5 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Um brilho de luz emana do alvo. Ele recupera 200 pontos de vida e se cura de qualquer das seguintes condições: abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo.

+1 PM: aumenta a cura em +20 PV.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: muda o alvo para uma criatura que tenha morrido há até uma rodada. Esta magia pode curá-la.

Selo de Mana

Bardo, Erudita, S. Imuen3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Seu toque manifesta um selo mágico na pele do alvo, que atrapalha o fluxo de mana. Pela duração da magia, sempre que o alvo realizar qualquer ação que gaste PM, deve fazer um teste de Vontade; se passar, faz a ação normalmente. Se falhar, a ação não tem efeito (mas os PM são gastos mesmo assim).

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas dentro do alcance. Requer 4º círculo.

Servo Divino

Clérigo 3 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** cena ou até ser descarregada.

Você pede a seu santo que envie um espírito para ajudá-lo. Esse espírito realiza uma tarefa a sua escolha que possa ser cumprida em até uma hora — desde algo simples como "use suas asas para nos levar até o topo da montanha" até algo complexo como "escolte esses camponeses até o castelo". A magia é descarregada quando a criatura cumpre a tarefa. O tipo de criatura é escolhido pelo mestre, de acordo com as necessidades da tarefa.

Componente material: um pagamento de 100 PP ao espírito. A forma de pagamento varia — doações a um templo, alimentos ou mesmo dinheiro.

+4 PM: muda a duração para um dia ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa a sua escolha que exija até um dia. O custo do pagamento aumenta para 500 PP.

+9 PM: muda a duração para 1 semana ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa que exija até uma semana. O custo do pagamento aumenta para 1.000 PP.

Servo Morto-Vivo

Abissal 3 (Necromancia)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** instantânea.

Esta magia transforma o cadáver de um humanoide, animal ou monstro em um esqueleto ou zumbi (conforme o estado de conservação do corpo). O morto-vivo então obedece a todos os seus comandos, mesmo os suicidas. Se quiser que o morto-vivo o acompanhe, ele funciona como um parceiro iniciante, de um tipo a sua escolha entre ajudante, atirador, combatente, fortão, guardião ou montaria.

Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode sacrificar um servo morto-vivo e evitar esse dano. O servo é destruído no processo e não pode ser reanimado

Componente material: um ônix negro (100 PP), inserido na boca ou olho do cadáver.

+3 PM: muda o componente material para pó de ônix negro (500 PP). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria um carniçal. Ele pode funcionar como um parceiro veterano, escolhido entre ajudante, atirador, combatente, fortão ou guardião. O resto segue normal.

+3 PM: muda o componente material para pó de ônix negro (500 PP). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma sombra. Ela pode funcionar como um parceiro veterano, escolhido entre assassino, combatente ou perseguidor. O restante da magia segue normal.

+7 PM: muda o componente material para ferramentas de embalsamar (1.000 PP). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma múmia. Ela pode funcionar como um parceiro mestre, escolhido entre ajudante, destruidor, guardião ou médico. O restante da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Servos Invisíveis

Erudita, Rústica, S. Otto 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** criaturas conjuradas; **Duração:** 1 cena.

Você cria até três servos invisíveis e silenciosos, capazes de realizar tarefas simples como apanhar lenha, colher frutos, varrer o chão ou alimentar um cavalo. Os servos podem ser usados para manter arrumada e organizada uma mansão ou pequena torre ou para preparar um acampamento nos ermos para você e seus aliados (veja a perícia Sobrevivência, na página 83).

Eles também podem ajudá-lo em tarefas mais complexas, como fazer uma pesquisa ou preparar uma poção, mas isso consome sua energia mágica. Você pode "gastar" um servo para receber um bônus não cumulativo de +2 em um teste de perícia (exceto testes de ataque e resistência). Os servos não são criaturas reais; não podem lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência ou teste oposto — falharão automaticamente no teste e serão destruídos.

+2 PM: aumenta o número de servos conjurados em 1.

+3 PM: você pode comandar os servos para realizar uma única tarefa no seu lugar. Em termos de jogo, eles passam automaticamente em um teste de perícia com CD máxima igual ao seu nível, +2 para cada servo conjurado. O tempo necessário para realizar a tarefa é o tempo do uso da perícia em questão. Requer 3º círculo.

Seta Infalível

Erudita 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** instantânea.

Favorita entre eruditos iniciantes, esta magia lança duas setas de energia que causam 1d4+1 pontos de dano de essência cada. Você pode lançar as setas em alvos diferentes ou concentrá-las num mesmo alvo. Caso você possua um bônus no dano de magias, como pelo poder Mago de Batalha, ele é aplicado em apenas uma seta (o bônus vale para a magia, não cada alvo).

+2 PM: muda as setas para lanças de energia que surgem e caem do céu. Cada lança causa 1d8+1 pontos de dano de essência. Requer 2º círculo.

+2 PM: muda o número de setas/lanças para três.

+4 PM: muda o número de setas/lanças para cinco. Requer 2º círculo.

+9 PM: muda o número de setas/lanças para dez. Requer 4º círculo.

Silêncio

Bardo, S. Imuen 2 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** sustentada.

Um silêncio sepulcral recai sobre a área e nenhum som é produzido nela. Enquanto estiverem na área, todas as criaturas ficam surdas. Além disso, como lançar magias exige palavras mágicas, normalmente nenhuma magia pode ser lançada dentro da área.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 objeto. Em vez do normal, o alvo emana uma área de silêncio com 3m de raio. Se lançar a magia num objeto de uma criatura involuntária, ela tem direito a um teste de Vontade para anulá-la.

+2 PM: muda a duração para cena. Em vez do normal, nenhum som pode deixar a área, mas criaturas dentro da área podem falar, ouvir e lançar magias com palavras mágicas normalmente.

Sombra Assassina

Abissal 5 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia cria uma duplicata ilusória do alvo na forma de uma silhueta, ligada a ele como se fosse uma manifestação sólida de sua própria sombra. A duplicata de sombras segue automaticamente o alvo. Sempre que o alvo faz uma ação hostil — fazer um ataque, usar uma habilidade, lançar uma magia — a sombra imediatamente realiza a mesma ação contra o alvo, usando as mesmas estatísticas e rolagens. A sombra pode ser atacada, tem as mesmas estatísticas do alvo e é destruída quando chega a 0 PV. Se o alvo passar no teste de resistência, a sombra desaparece no final do turno do alvo, depois de copiar sua ação dessa rodada.

+10 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas na área.

Sonho

Onírica 4 (Adivinhação)

Execução: 10 minutos; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** veja texto.

Você entra nos sonhos de uma criatura. Uma vez lá, pode conversar com ela até que ela acorde. Se o alvo não estiver dormindo quando você lançar a magia, você pode permanecer em transe até que ele adormeça. Durante o transe, você fica indefeso e sem consciência dos arredores. Você pode sair do transe quando quiser, mas a magia termina.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1. Todos os alvos compartilham um mesmo sonho (ou pesadelo) entre si e com você.

+2 PM: transforma o sonho do alvo em um pesadelo. A vítima deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não recupera PV ou PM pela noite, sofre 1d10 pontos de dano de trevas e acorda fatigada. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela. Use os mesmos modificadores da magia *Vidência*.

Sono

Bardo, Onírica 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Um cansaço místico recai sobre o alvo. Se falhar na resistência, ele fica inconsciente e caído ou, se estiver envolvido em combate ou outra situação perigosa, fica exausto por 1 rodada, depois fatigado. Em ambos os casos, se passar, o alvo fica fatigado por 1d4 rodadas.

+2 PM: alvos que falhem na resistência ficam exaustos por 1d4+1 rodadas, em vez de apenas 1.

+2 PM: muda o alvo para criatura.

+5 PM: afeta todos os alvos válidos a sua escolha dentro do alcance.

Sopro da Salvação

Druida, São Arnaldo 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 9m; **Duração:** instantânea.

Você enche seus pulmões de luz e energia positiva e sopra um cone de poeira reluzente. O sopro afeta apenas seus aliados na área, curando 2d8+4 pontos de vida e removendo uma das seguintes condições de todos os alvos: abalado, atordoado, apavorado, alquebrado, cego, confuso, debilitado, enfeitiçado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, paralisado, pasmo e surdo.

+2 PM: aumenta a cura em +1d8+2.

+4 PM: além do normal, se um aliado estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+4 PM: remove todas as condições listadas, em vez de apenas uma.

Sopro de Dragão

Abissal, Elemental 4 (evocação)

Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 18m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Você inspira fundo e expele um sopro como a temível baforada dos dragões. Criaturas e objetos livres na área sofrem 10d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas mas, em vez do normal, sofrem 4d6 de dano por rodada. Passar no teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição.

+3 PM: aumenta o dano em +2d6 e o dano de "em chamas" em +1d6.

Suporte Ambiental

Druida, Elemental, Rústica, S. Arnaldo, S. Crysnia 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia.

Esta magia facilita a sobrevivência em ambientes hostis. O alvo fica imune aos efeitos de calor e frio extremos,

pode respirar na água, se respirar ar (ou vice-versa), e não sufoca em fumaça.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

Sussurros Insanos

Abissal, Bardo, Onírica, S. Crysnia 2 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você murmura palavras desconexas que afetam a mente do alvo. O alvo fica confuso.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+12 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 5º círculo.

Telecinesia

Bardo, Erudita 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** veja texto; **Duração:** sustentada ou instantânea (veja texto).

Você move objetos ou criaturas se concentrando. Ao lançar a magia, escolha uma das opções a seguir.

Força Contínua: você move uma criatura Média ou menor, ou objeto de até 10 espaços, a até 6m por rodada. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela, ou sobre um objeto que possua, passando num teste de Vontade. O alvo pode ser movido em qualquer direção dentro do alcance. Ele cai no chão se sair do alcance ou a magia terminar. **Duração:** sustentada.

Empurrão Violento: nesta versão a energia mágica é expelida de uma única vez e arremessa até 10 objetos (no máximo 10 espaços). Os objetos devem estar a até 3m uns dos outros e podem ser arremessados até o alcance da magia.

Objetos arremessados podem atingir criaturas em seu caminho, causando de 1 ponto de dano de impacto por espaço (objetos macios, sem pontas ou sem fio) até 1d6 pontos de dano por espaço (objetos duros, pontudos ou afiados). Criaturas atingidas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

Criaturas Médias ou menores podem ser arremessadas, mas têm direito a um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmas ou em objetos que estejam segurando). Uma criatura arremessada contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 3m que "voou" no deslocamento (incluindo outras criaturas; nesse caso, ambas sofrem o dano). **Duração:** instantânea.

+3 PM: aumenta o tamanho máximo da criatura em uma categoria (para Grande, Enorme e Colossal) ou dobra a quantidade de espaços do objeto.

Teletransporte

Abissal, Erudita, Onírica 3 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta os alvos para um lugar a sua escolha a até 1.000km. Você precisa fazer um teste de Misticismo, com CD que depende de seu conhecimento sobre o destino.

CD 20: Um lugar familiar, que você visita com frequência.

CD 30: Um lugar conhecido, que você já visitou pelo menos uma vez.

CD 40: Um lugar que você nunca visitou e só conhece a partir da descrição de outra pessoa que esteve lá.

Você não pode se teletransportar para um lugar que nunca visitou sem a descrição de alguém. Ou seja, não pode se transportar para a "sala de tesouro do rei" se nunca esteve nela nem falou com alguém que esteve.

Se passar no teste, os alvos chegam ao lugar desejado. Se falhar, os alvos surgem 1d10 x 10km afastados em qualquer direção (se o destino é uma cidade costeira, você pode surgir em alto-mar). Se falhar por 5 ou mais, você chega em um lugar parecido, mas errado. E se você rolar 1 natural no teste a magia falha (mas você gasta os PM) e fica atordoado por 1d4 rodadas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +5.

+2 PM: em vez do normal, a magia teletransporta os alvos para seu santuário — um local familiar e previamente preparado. A magia pode ser usada sem limite de distância ou necessidade de testes, mas apenas dentro do mesmo plano. Preparar um local como seu santuário exige um ritual de um dia e o gasto de 1.000 PP. Você só pode ter um santuário por vez.

+9 PM: muda a execução para ação completa, a duração para cena e adiciona sacrifício de 1 PM. Em vez do normal, você cria um círculo de 1,5m de diâmetro no chão, que transporta qualquer criatura que pisar nele. O destino é escolhido quando a magia é lançada e pode ser qualquer lugar, em qualquer mundo, sem a necessidade de testes, desde que seja conhecido por você. O círculo é tênue e praticamente invisível. Você pode marcá-lo de alguma forma (por exemplo, lançando-o sobre uma plataforma elevada). Se não fizer isso, alguém pode pisar nele por acidente. Junte isso a um destino hostil e você terá uma armadilha bastante eficaz! Requer 5º círculo.

Tempestade

Druida, Elemental 2 (Evocação)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 15m de raio e 15m de altura; **Duração:** sustentada.

Esta magia só pode ser usada em ambientes abertos. A área fica sujeita a um vendaval — ataques à distância sofrem penalidade de –5, chamas são apagadas e névoas são dissipadas. Você também pode gerar chuva (–5 em testes de Percepção), neve (como chuva, e a área se torna terreno difícil) ou granizo (como chuva, mais 1 ponto de dano de impacto por rodada, no início de seus turnos).

+1 PM: além do normal, uma vez por rodada você pode gastar uma ação padrão para fazer um raio cair sobre um alvo na área, causando 3d8 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

+2 PM: aumenta o dano de raios (veja acima) em +1d8.

+3 PM: se escolheu causar chuva, ela se torna mais grossa, revelando a silhueta de criaturas invisíveis na área. Criaturas Médias ou menores ficam lentas e criaturas voadoras precisam passar num teste de Atletismo por rodada ou caem ao solo (mas podem fazer testes de Acrobacia para reduzir o dano de queda, como o normal).

+3 PM: se escolheu causar granizo, muda o dano para 2d6 por rodada.

+3 PM: se escolheu causar neve, criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio no início de seus turnos.

+3 PM: muda a área para cilindro com 90m de raio e 90m de altura.

Tentáculos de Trevas

Abissal 3 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** cena.

Um círculo de energias sombrias se abre no chão, de onde surgem tentáculos feitos de treva viscosa. Ao lançar a magia e no início de cada um de seus turnos, você faz um teste da manobra agarrar (usando seu bônus de Misticismo) contra cada criatura na área. Se você passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 4d6 pontos de dano de trevas. A área conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.

+2 PM: aumenta o raio da área em +3m.

+2 PM: aumenta o dano dos tentáculos em +2d6.

Terremoto

Druida 4 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 30m de raio; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** veja texto.

Esta magia cria um tremor de terra que rasga o solo. O terremoto dura uma rodada, durante a qual criaturas sobre o solo ficam atordoadas (apenas uma vez por cena). Barreiras físicas não interrompem a área de *Terremoto*.

O efeito exato depende do terreno.

Caverna ou subterrâneo: a magia derruba o teto, causando 12d6 pontos de dano de impacto e agarrando todas as criaturas na área. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição.

Construção: todas as estruturas na área sofrem 200 pontos de dano de impacto, o suficiente para derrubar construções de madeira ou alvenaria simples, mas não de alvenaria reforçada. Criaturas em uma construção que desmorone sofrem o mesmo efeito de criaturas em uma caverna (veja acima).

Espaço aberto: fendas se abrem no chão. Cada criatura na área precisa rolar um dado: em um resultado ímpar, uma fenda se abre sob ela e ela precisa fazer um teste de Reflexos; se falhar, cai na fenda. A criatura pode escapar gastando uma ação completa e passando em um teste de Atletismo. No início do seu próximo turno as fendas se fecham, matando todos que estejam dentro delas.

Penhasco: o penhasco racha, criando um desmoronamento que percorre uma distância horizontal igual à distância da queda. Por exemplo, um penhasco com 30m de altura desmorona em uma área de 30m de comprimento além da base. Qualquer criatura no caminho sofre 12d6 pontos de dano de impacto e fica agarrada. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar agarrado.

Rio, lago ou pântano: fissuras se abrem sob a água, drenando-a e formando um lamaçal. Criaturas na área precisam fazer um teste de Reflexos para não afundarem na lama e ficarem agarradas. No início do seu próximo turno as fissuras se fecham, possivelmente afogando as criaturas que ficaram agarradas.

Criaturas agarradas (efeito possível de caverna, construção, penhasco e rio, lago ou pântano) sofrem 1d6 pontos de dano por rodada até serem libertadas, o que exige uma ação completa e um teste de Atletismo (por parte da própria criatura ou de um aliado adjacente).

Toque Chocante

Druida, Elemental 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Arcos elétricos envolvem sua mão, causando 2d8+2 pontos de dano de eletricidade no alvo. Se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, a critério do mestre), sofre –5 no teste de resistência.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+2 PM: muda a resistência para nenhum. Como parte da execução da magia, você faz um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia.

+2 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para **área:** esfera com 6m de raio. Você dispara raios pelas pontas dos dedos que afetam todas as criaturas na área.

Toque da Morte

Abissal, Druida, Rústica 5 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** veja texto.

Sua mão exala energias letais. A criatura sofre 10d8+10 pontos de dano de trevas. Se estiver com menos da metade de seus PV, em vez disso deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre o dano normal. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.

+2 PM: muda o alcance para curto. Em vez de tocar no alvo, você dispara um raio púrpura da ponta de seu dedo indicador.

+10 PM: muda o alcance para curto e o alvo para inimigos no alcance. Em vez de tocar no alvo, você dispara raios púrpuras da ponta de seus dedos.

Toque Vampírico

Abissal, Druida, Rústica 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Sua mão brilha com energia sombria, causando 6d6 pontos de dano de trevas no alvo. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado (se tiver causado dano).

+2 PM: muda a resistências para nenhum como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia, e recupera pontos de vida iguais à metade do dano da magia.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para cena. Em vez do normal, a cada rodada você pode gastar uma ação padrão para tocar 1 criatura e causar 3d6 pontos de dano. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado. Requer 3º círculo.

Tranca Arcana

Bardo, Erudita, S. Otto 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto Grande ou menor; **Duração:** permanente.

Esta magia tranca uma porta ou outro item que possa ser aberto ou fechado

(como um baú, caixa etc.), aumentando a CD de testes de Força ou Ladinagem para abri-lo em +10. Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas.

Componente material: chave de bronze no valor de 25 PP.

Truque: muda o alcance para curto. Em vez do normal, pode abrir ou fechar um objeto de tamanho Médio ou menor, como uma porta ou baú. Não afeta objetos trancados.

+1 PM: muda o alcance para curto e a duração para instantânea. Em vez do normal, a magia abre portas, baús e janelas trancadas, presas, barradas ou protegidas por *Tranca Arcana* (o efeito é dissipado) a sua escolha. Ela também afrouxa grilhões e solta correntes.

+5 PM: aumenta a CD para abrir o alvo em +5.

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto de qualquer tamanho, podendo afetar até mesmo os portões de um castelo. Requer 3º círculo.

Tranquilidade

Bardo, Onírica, S. Arnaldo, S. Crysnia 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você emana ondas de serenidade. Se falhar na resistência, o alvo tem sua atitude mudada para indiferente (veja a página 210) e não pode atacar ou realizar qualquer ação agressiva. Se passar, sofre –2 em testes de ataque. Qualquer ação hostil contra o alvo ou seus aliados dissipa a magia e o faz retornar à atitude que tinha antes (ou pior, de acordo com o mestre).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+5 PM: muda o alcance para médio e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

Transmutar Objetos

Erudita, S. Otto 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** matéria-prima, como madeira, rochas, ossos; **Duração:** cena.

A magia transforma matéria bruta para moldar um novo objeto. Você pode usar matéria-prima mundana para criar um objeto de tamanho Pequeno ou menor e preço máximo de 25 PP, como um balde ou uma espada. O objeto reverte à matéria-prima no final da cena, ou se for tocado por um objeto feito de chumbo. Esta magia não pode ser usada para criar objetos consumíveis, como alimentos ou itens alquímicos, nem objetos com mecanismos complexos, como bestas ou armaduras. *Transmutar Objetos* anula *Despedaçar*.

Truque: muda o alvo para 1 objeto mundano Mínusculo (ou material em quantidade equivalente) e a duração para instantânea. Em vez do normal, você pode alterar as propriedades físicas do alvo, como colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) ou curar 1 PV do objeto, consertando pequenas falhas como colar um frasco de cerâmica quebrado, unir os elos de uma corrente ou costurar uma roupa rasgada. Um objeto só pode ser afetado por este truque uma vez por dia.

+1 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 construto e a duração para instantânea. Em vez do normal, cura 2d8 PV do alvo. Você pode gastar 2 PM adicionais para aumentar a cura em +1d8.

+2 PM: aumenta o limite de tamanho do objeto em uma categoria.

+3 PM: aumenta o preço máximo do objeto criado em um fator de x10 (+3 PM por 250 PP de preço, +6 PM por 2.500 PP de preço e assim por diante).

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto mundano e a duração para instantânea. Em vez do normal, você cura todos os PV do alvo, restaurando o objeto totalmente. Este aprimoramento está sujeito aos limites de tamanho e preço do objeto, conforme a magia original, e não funciona se o objeto tiver sido completamente destruído (queimado até virar cinzas ou desintegrado, por exemplo). Requer 3º círculo.

+9 PM: como o aprimoramento anterior, mas passa a afetar itens mágicos.

Velocidade

Bardo, Elemental, Erudita, S. Theodric 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada. O alvo pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional por turno. Esta ação não pode ser usada para lançar magias.

+0 PM: muda a duração para cena. A ação adicional que você pode fazer é apenas de movimento. Uma criatura só pode receber uma ação adicional por turno como efeito de *Velocidade*.

+7 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas no alcance. Requer 4º círculo.

+7 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Você acelera sua mente, além de seu corpo. A ação adicional pode ser usada para lançar magias. Requer 4º círculo.

Vestimenta da Fé

S. Otto, S. Theodric 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 armadura, escudo ou vestuário; **Duração:** 1 dia.

Você fortalece um item, aumentando o bônus de Defesa de uma armadura ou escudo em +2. No caso de um vestuário, ele passa a oferecer +2 na Defesa (não cumulativo com armadura). Os efeitos desta magia contam como um bônus de encanto.

+3 PM: o objeto oferece o mesmo bônus em testes de resistência. Requer 3º círculo.

+4 PM: aumenta o bônus em +1.

+7 PM: o objeto também oferece redução de dano 5. Requer 4º círculo.

Viagem Arbórea

Drida, S. Crysnia 3 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como parte da execução, você entra em uma árvore adjacente que seja maior do que você. Você pode permanecer dentro da árvore, percebendo os arredores de forma normal (mas sem poder fazer ações). Você pode gastar uma ação de movimento para sair dessa árvore, ou de qualquer outra dentro de 1km. Se estiver dentro de uma árvore que seja destruída, a magia termina e você sofre 10d6 pontos de dano de impacto. Enquanto a magia durar você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para entrar em outras árvores.

+2 PM: muda o alcance para toque, o alvo para até cinco criaturas e a

duração para instantânea. Os alvos entram em uma planta (de tamanho Médio ou maior) e saem em outra planta do mesmo tamanho a até 100km de distância, especificada em direção e distância aproximadas (como "50km ao norte").

Vidência

Bardo, Onírica, S. Arnaldo, S. Crysnia, S. Otto3 (Adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Através de uma superfície reflexiva (bacia de água benta para clérigos, lago para druidas, bola de cristal para magos, espelho para bardos etc.) você pode ver e ouvir uma criatura escolhida e seus arredores (cerca de 6m em qualquer direção), mesmo que ela se mova. O alvo pode estar a qualquer distância, mas se passar em um teste de Vontade, a magia falha. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela.

- Não conhece o alvo: +10.
- Ouviu falar do alvo: +5.
- O alvo está em outro plano ou mundo: +5.
- Já encontrou o alvo pessoalmente: +0.
- Tem uma pintura, escultura ou outra representação do alvo: –2.
- Conhece bem o alvo: –5.
- Tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: –5.
- Tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...): –10.

Visão da Verdade

Bardo, Clérigo, Erudita, Rústica 4 (Adivinhação)

Execução: movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você enxerga a forma real das coisas. Você pode ver através de camuflagem e escuridão (normais e mágicas), assim como efeitos de ilusão e transmutação (enxergando a verdade como formas translúcidas ou sobrepostas).

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+1 PM: além do normal, o alvo fica com sentidos apurados; ele recebe +10 em todos os testes de Percepção.

+2 PM: além do normal, o alvo escuta falsidades; ele recebe +10 em todos os testes de Intuição.

+4 PM: além do normal, o alvo enxerga através de paredes e barreiras com 30cm de espessura ou menos (as paredes e barreiras parecem translúcidas).

Visão Mística

Universal 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus olhos brilham com uma luz azul e passam a enxergar auras mágicas. Este efeito é similar ao uso de Misticismo para detectar magia, mas você detecta todas as auras mágicas em alcance médio e recebe todas as informações sobre elas sem gastar ações. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura que possa perceber e em alcance médio é capaz de lançar magias e qual a aura as magias de círculo mais alto que ela pode lançar geram.

+1 PM: recebe visão no escuro.

+2 PM: muda a duração para um dia.

+2 PM: também pode enxergar objetos e criaturas invisíveis. Eles aparecem como formas translúcidas.

Vitalidade Fantasma

Abissal, S. Theodric 1 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você suga energia vital da terra, recebendo 2d10 pontos de vida temporários. Os PV temporários desaparecem ao final da cena.

+2 PM: aumenta os PV temporários recebidos em +1d10. Caso a magia cause dano, em vez disso aumenta o dano causado em +1d10.

+5 PM: muda o alvo para **área:** esfera com 6m de raio centrada em você e a resistência para Fortitude reduz à metade. Em vez do normal, você suga energia das criaturas vivas na área, causando 1d10 pontos de dano de trevas e recebendo PV temporários iguais ao dano total causado. Os PV temporários desaparecem ao final da cena. Requer 2º círculo.

Voo

Abissal, Elemental 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você recebe deslocamento de voo 12m. Voar por meio desta magia é simples como andar — você pode atacar e lançar magias normalmente enquanto voa. Quando a magia termina, você desce lentamente até o chão, como se estivesse sob efeito de *Queda Suave*.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda a duração para um dia. Requer 4º círculo.

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas. Requer 4° círculo.

Voz Divina

Abissal, Druida, S. Crysnia 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode conversar com criaturas de qualquer raça e tipo: animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo. Pode fazer perguntas e entende suas respostas, mesmo sem um idioma em comum ou se a criatura não for capaz de falar, mas respeitando os limites da Inteligência dela. A atitude dessas criaturas não é alterada, mas você pode usar a perícia Diplomacia para tentar mudar sua atitude.

+1 PM: você concede um pouco de vida a um cadáver, suficiente para que ele responda a suas perguntas. O conhecimento do corpo é limitado ao que ele tinha enquanto vivo e suas respostas são curtas e enigmáticas. Um corpo só pode ser alvo desta magia uma vez. Ela também não funciona em um corpo cuja cabeça tenha sido destruída.

+1 PM (divinos): você pode falar com plantas (normais ou monstruosas) e rochas. Plantas e rochas têm percepção limitada de seus arredores e normalmente fornecem respostas simplórias.

Capítulo 5

Jogando

Você criou seu personagem, combinou a primeira sessão de jogo e finalmente está reunido com seus amigos. A aventura está para começar!

E agora?

Se você já ouviu algum Nerdcast RPG, conhece a dinâmica básica. Como jogador, vai ouvir o que o mestre descreve, pensar em como seu personagem reagiria a isso e então declarar sua ação. Também vai prestar atenção no que os demais jogadores fazem e interagir com eles. Uma sessão de A Lenda de Ghanor RPG é essencialmente uma conversa, na qual você e seus amigos contam uma história uns para os outros.

Como jogador, suas únicas responsabilidades são cuidar de seu personagem e se integrar bem com o grupo, tanto no jogo quanto na vida real. Você não precisa "adivinhar" para onde o mestre quer levar a história — um dos melhores lados deste jogo é justamente a liberdade que ele oferece! Contudo, lembre-se de que o mestre tem a palavra final sobre o resultado das ações dos personagens. Assim como ele não decide tudo que vai acontecer na história, você também não decide sozinho. Todos os membros do grupo colaboram igualmente.

Você também vai usar as regras e rolar dados para fazer testes — em geral, só quando o mestre pedir. Não olhe para sua ficha tentando achar uma lista de ações possíveis. É possível tentar *qualquer* ação. Contudo, isso não quer dizer que você sempre vai ter sucesso...

Algumas ações, como sair voando ou quebrar uma parede com um soco, serão impossíveis, ao menos para personagens iniciantes. Imagine se a ação que você pensou teria lugar numa história. Acima de tudo, tente imaginar se é algo que seu personagem faria. Um clérigo de São Arnaldo não tentaria roubar de um plebeu; um cavaleiro honrado não trairia seu rei.

Mas estamos nos adiantando. Vamos começar do começo.

O Papel do Jogador

Ouvindo o Mestre

Quase toda interação numa sessão de A Lenda de Ghanor RPG começa com o mestre estabelecendo uma cena ou a desenvolvendo. Ele pode descrever um lugar, como uma taverna, um castelo ou uma floresta, principalmente se o grupo ainda não conhece o local. Ou pode narrar um acontecimento, como um exército se aproximando na estrada ou um bando de hobgoblins correndo para atacar os personagens jogadores. Ele pode até mesmo descrever uma sensação do seu personagem — por exemplo, um ruído estranho que o aventureiro acaba de ouvir num quarto escuro e aparentemente vazio, ou a dor nauseante quando o herói percebe ter sido envenenado. Muitas vezes o mestre acaba sua fala com as palavras "O que você faz?" ou "O que vocês fazem?". Mesmo que não diga isso, quando o mestre termina de estabelecer a cena, os jogadores estão convidados a declarar suas ações.

Você não precisa decorar cada palavra que o mestre disser. A descrição também não é um enigma ou "pegadinha" que você deve decifrar. Mas preste atenção, tente imaginar o que está acontecendo. Um exército está se aproximando? Visualize as bandeiras tremulando ao vento, ouça o ruído cadenciado da marcha, imagine se podem ser aliados ou inimigos. O rei está bêbado e falando bobagens no meio do banquete? Sinta o cheiro do bafo do monarca, crie uma imagem dos outros aristocratas constrangidos, ria do absurdo. Você está só ouvindo uma descrição, mas seu personagem está vivendo tudo isso!

Declarando sua Ação

Uma vez que o mestre tenha estabelecido a cena, os jogadores reagem, dizendo o que vão fazer. Esta estrutura não é rígida — não há uma "fase do mestre" e uma "fase dos jogadores", mas apenas o fluxo normal de uma conversa entre amigos. Também não há ordem fixa para as ações de cada personagem, exceto em combate. Assim como em uma conversa em grupo, ouça seus amigos, ache o momento certo para falar e declare sua ação sem interromper os outros.

Em resumo, declarar uma ação é dizer *o que* você quer fazer e *como*. Digamos que seu personagem está num castelo abandonado e acaba de encontrar uma porta trancada. Você diz que quer tentar abri-la. O *que* você quer fazer é abrir a porta. Mas *como* pretende fazer isso? Arrombando a fechadura? Dando um chute? Destruindo a porta com um machado? Procurando um mecanismo escondido? Declare essa parte também, então deixe que o mestre decida o teste necessário para fazer isso.

Não existe um formato único para declarar sua ação. Você pode falar em primeira pessoa ("Eu avanço até os batedores, sinalizando que não quero problemas") ou em terceira, falando sobre seu personagem ("Biafrus começa a compor uma música sobre a bebedeira do rei"). Cada RPGista tem sua própria mania para declarar suas ações: "Quero escutar furtivamente a conversa na mesa ao lado", "Meu personagem vai se esconder no meio do feno", "Se o nobre é muito arrogante, Karl tentaria meter medo nele", "Quero distrair os goblins", "Então eu saltei para impedir que ele tome o veneno!" são todos exemplos de jeitos válidos de declarar sua ação. A maioria dos jogadores acaba alternando entre vários jeitos.

Ao declarar sua ação, tome cuidado para não declarar também a ação *dos outros*. Você pode dizer "Vou até os batedores e tento identificar as bandeiras do exército", mas não "Vou até os batedores e eles me dizem que são mercenários contratados por Vammira". Ou pior: "Biafrus começa a compor a música e Lyrinna distrai a rainha". Mesmo se achar que tem ideias melhores que outro jogador, contenha-se. Sua visão da história não é melhor nem pior que a de ninguém.

Você não precisa achar as exatas palavras para declarar suas ações. Por exemplo, se diz "Vou sair do meu quarto", todos vão presumir que você levantou da cama, lavou o rosto e se vestiu, a não ser que você diga especificamente que saiu pelado! Também não há problema se você cometer algum engano ao declarar sua ação. Se você se confundir e disser "Eu ataco o rei" em vez de "Eu ajudo o rei", ninguém vai presumir que seu personagem decidiu cometer um crime na frente de todos e sem razão nenhuma.

Existe um equilíbrio sobre o que é grande demais e pequeno demais para ser uma "ação". Em combate, isso está codificado em regras. Em outras cenas, não há tanta rigidez, mas você logo vai

pegar o jeito. "Eu passo a tarde inteira conversando com os batedores" muitas vezes é uma ação ampla demais. Por outro lado, "Eu caminho um metro" é uma ação restrita demais. O ideal é que cada ação convide o mestre e os outros jogadores a responder, criando a interação e a narrativa. Além disso, o mestre vai dar o tom da cena. Se você diz "Vou falar com os batedores", o mestre pode tanto responder com "Você acompanha as tropas durante algumas horas e descobre muitas novidades..." ou com "O batedor disfarça e sussurra para que vocês fujam, porque este exército não é o que parece".

Interpretando

Interpretar o personagem é um dos aspectos mais importantes e divertidos de A Lenda de Ghanor RPG. Mas como se faz isso?

"Interpretar" em RPG não é a mesma coisa que interpretar como um ator profissional. O fundamento da interpretação é pensar no que está acontecendo no mundo do jogo e em como seu personagem reagiria a isso. Lembre-se que seu personagem não é você mesmo. Assim, provavelmente em muitas situações ele tomaria uma decisão diferente da sua.

Digamos que, no exemplo acima, seu personagem acabou de encontrar os batedores do tal exército. Eles parecem apavorados e avisam para que seu grupo se afaste. Assim que o resto das tropas se aproxima, os batedores se calam — o que quer que exista por trás disso tudo, deve ser mesmo perigoso. Talvez na vida real você evitasse uma situação tão arriscada e tratasse de fugir. Mas seu personagem é um espião a serviço da coroa de Ghanor. Será que ele tomaria a mesma decisão? Ou será que ele tentaria se infiltrar entre os comandantes do exército para descobrir o que está acontecendo?

Interpretação é uma atividade em grupo, assim como tudo em A Lenda de Ghanor RPG. Então, ao decidir sua ação, leve em consideração as ações dos demais personagens. Idealmente, vocês devem discutir o que fazer e chegar a um consenso. Mesmo que você imagine seu personagem querendo se infiltrar, isso não adianta nada se todos os outros personagens quiserem fugir. Tente chegar a um acordo ou meio-termo. Talvez vocês todos se infiltrem, mas apenas o seu espião realmente fale com os comandantes. Ou talvez vocês todos fujam, mas você dê um jeito de manter contato com os batedores.

Em meio a essas decisões, você pode falar "dentro do personagem" — isto é, falar como ele falaria. Não é obrigatório, mas a maior parte dos RPGistas acha muito divertido! Nesses casos, se você quiser pode levar a interpretação mais adiante, simulando uma voz, maneirismos ou outras peculiaridades para seu personagem. Em especial, muitos jogadores gostam de adotar um vocabulário mais antiquado ou erudito quando falam dentro do personagem, simulando séries, filmes e livros medievais.

Contudo, nenhum tipo de atuação é obrigatório. Sua responsabilidade como jogador é se integrar com o grupo, permanecer envolvido com a história que todos estão criando e colaborar para que todos se divirtam.

Seja Legal!

Uma sessão de RPG pode conter interações negativas. Por exemplo, o mestre interpreta vilões que tentarão derrotar o grupo. Existe maldade no mundo de jogo – por isso há necessidade de heróis! Contudo, qualquer relação de antagonismo fica restrita aos personagens ficcionais. Nunca há motivo para fazer as pessoas reais se sentirem mal.

Nenhuma interação entre jogadores, mesmo através de personagens, deve romper os limites do conforto de cada um. Nenhuma característica das pessoas reais deve ser trazida para a mesa de jogo como algo pejorativo ou para tornar o jogador/personagem vulnerável e todos devem prestar atenção às reações e postura dos colegas, para garantir que ninguém esteja passando dos limites.

Reagindo

Esses "passos" informais se seguem, constituindo o jogo em si e a narrativa. A partir de suas ações e sua interpretação, o mestre vai descrever novas situações e os jogadores vão descrever suas próprias ações, para que você narre sua nova ação e assim por diante.

Em A Lenda de Ghanor RPG, diferente de videogames, você não pode "salvar" o jogo ou voltar atrás. Deve lidar com as consequências de suas ações — a não ser o caso de ter se enganado com alguma coisa, como já foi dito. Parte da graça do jogo é encontrar dificuldades e ser obrigado a pensar no que fazer em situações desfavoráveis. Assim, se sua ação resultou em desastre, não se desespere. O importante é que a história esteja divertida, a interação entre o grupo seja positiva e o jogo esteja interessante.

Deixe que o mestre encerre as cenas de forma natural. Afinal, ele conhece o fluxo da história melhor que os jogadores, pois tem a visão "dos bastidores". Antes que você perceba, o grupo terá criado memórias e um vínculo que pode durar décadas!

Como seu personagem reagiria ao ver esta cena?

"Jogando Bem"

Muitos ouvintes do Nerdcast RPG tentam imitar a dinâmica dos episódios. Embora isso possa ser divertido, também pode gerar frustração.

No Nerdcast RPG, os jogadores e o mestre dispõem de recursos que a média dos grupos não possui. Em todas as sessões do grupo do Nerdcast há longas discussões sobre o que fazer a seguir. Essas discussões são removidas ou editadas para que se resumam a uma ou duas frases. Assim, caso suas aventuras pareçam mais lentas ou confusas que os episódios, não se preocupe. Caso elas fossem editadas dessa forma, também ficariam mais rápidas e diretas.

Você também não precisa se preocupar em criar piadas ou falas bonitas para seu personagem — deixe que isso surja espontaneamente. Os momentos mais engraçados e marcantes são sempre aqueles que surgem por acaso, quando todos estão relaxados e envolvidos na história, sem que ninguém esteja realmente tentando ser cômico ou teatral.

Em resumo, não se preocupe em "jogar bem". Mesmo que você não seja tão bom em oratória, não tenha o personagem mais poderoso ou não pense nas ideias mais mirabolantes, tem o mesmo direito de jogar que todos e não é pior ou melhor que ninguém. "Jogar bem" RPG não é atuar, montar fichas ou criar tramas, mas ser um bom companheiro de grupo.

Usando as Regras

Até agora, você não precisou se preocupar com as regras, a não ser para construir o personagem. Contudo, mais cedo ou mais tarde o mestre vai pedir algum teste. Então é hora de pegar os dados.

Se você está começando, não se preocupe em decorar todos os números da ficha de personagem. Apenas preste atenção ao que o mestre disse, role o dado adequado e escute o resultado de sua ação.

Um colega mais experiente pode lhe dar conselhos sobre como melhorar suas chances nos testes, mas não deve tomar as decisões por você. O personagem é seu, quem manda é você... E é você que vai ter que lidar com as consequências de suas ações!

Alguns grupos gostam de otimizar seus personagens em termos de regras, principalmente melhorando suas chances em combate. Não há problema nenhum em jogar assim. Contudo, RPG não é uma competição. Nenhum personagem é melhor ou pior por fazer menos dano ou ter menores valores em perícias.

Embora a interpretação seja encorajada, às vezes testes são exigidos para resolver questões sociais. Se você quer impressionar o rei com um discurso, não basta falar bonito — você precisa rolar um dado para verificar o sucesso da ação. Nenhum jogador deve tentar "engambelar" o mestre com descrições mirabolantes ou atuação teatral. Não interessa que você tenha narrado o salto acrobático de sua ladina pousando atrás do vilão e o espetando com a adaga. Você ainda terá que fazer testes para que essa ação aconteça. Mesmo que *você* seja muito eloquente, *seu personagem* só será eloquente se passar num teste. Isso também significa que um jogador tímido pode ter um personagem falastrão e carismático. Decisões e personalidade são decididas em interpretação. Momentos com sucesso e fracasso incertos são decididos com testes.

Vitórias e Derrotas

Mantenha em mente que seu personagem não é você. Nenhum fracasso na história diminui suas próprias vitórias pessoais. Da mesma forma, por maior que seja o triunfo de seu personagem, isso tudo só existe na ficção.

A Lenda de Ghanor RPG é um jogo sobre contar histórias que muitas vezes são longas. Essas histórias são moldadas através de regras e dados, com resultados aleatórios. Assim, é garantido que seu personagem terá momentos de derrota.

Não meça seu divertimento pelo quanto você foi bem-sucedido. Seu mago genial não conseguiu decifrar o enigma do velho da ponte? Não fique com raiva. Você simplesmente rolou um dado e obteve um valor baixo. Esqueça e siga em frente.

Seu personagem também não será o protagonista sempre. Claro, o ideal é que o grupo divida os holofotes igualmente, mas muitas cenas ressaltam as habilidades e a personalidade de um herói. A druida brilha na floresta, a ladina se destaca na hora de se esgueirar pelas ruelas da cidade. Se o seu personagem não tem nada para fazer numa cena ou parece inútil por hora, relaxe e observe a interpretação de seus colegas. Seu momento logo vai chegar.

Seu personagem só existe enquanto parte de uma experiência em grupo. Um grupo em que todos devem ser heróis, companheiros e amigos.

Regras do Jogo

Testes

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um *teste*. Um teste é uma rolagem de 1d20 + um modificador.

Testes são classificados pela característica utilizada (atributo ou perícia) e pelo que define sua CD (comuns ou opostos).

Testes de Atributo

Usados para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, role 1d20 e some o valor do atributo apropriado.

Teste de Atributo = 1d20 + Atributo

Exemplos de testes de atributo incluem:

- Erguer um objeto pesado (teste de Força).
- Amarrar cordas (Destreza).
- Parar de sangrar (Constituição).
- Resolver um enigma (Inteligência).
- Decidir se algo é prudente (Sabedoria).
- Causar boa impressão (Carisma).

Testes de Perícia

Funcionam como testes de atributo. Porém, você soma o bônus da perícia em questão.

Teste de Perícia = 1d20 + Bônus de Perícia

O **Capítulo 2: Perícias & Poderes** explica como calcular o bônus de cada perícia.

Testes Comuns

Usados quando um personagem está competindo contra o ambiente. São realizados contra uma CD determinada pelo mestre, de acordo com a tarefa sendo realizada. Consulte a **Tabela 5-1: Dificuldades**, abaixo, para exemplos.

O mestre pode estipular as dificuldades de todos os testes usando a tabela como guia. Porém, o **Capítulo 2** traz exemplos de dificuldades para tarefas específicas nas descrições de cada perícia.

Testes Opostos

Testes opostos são usados quando duas ou mais criaturas estão competindo entre si. Cada criatura envolvida faz seu teste. Aquela com maior valor vence. Em caso de empate, aquela com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Misturando Testes Comuns e Opostos. Um teste pode ser comum e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando para ver quem atravessa um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma CD. Aqueles que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

Tabela 5-1: Dificuldades

Tarefa	CD	Exemplo
Fácil*	5	Subir uma encosta íngreme (Atletismo)
Média	10	Ouvir um guarda se aproximando (Percepção)
Difícil	15	Estancar um sangramento (Cura)
Desafiadora	20	Nadar contra uma correnteza (Atletismo)
Formidável	25	Acalmar um lobo faminto (Adestramento)
Heroica	30	Convencer uma pessoa a lutar por você (Diplomacia)
Quase Impossível	40	Fabricar uma "obra-prima", um item com quatro melhorias (Ofício)

*Testes fáceis normalmente não são exigidos – para acelerar o jogo, o mestre pode considerar que você passa em testes fáceis automaticamente.

Regras Adicionais de Testes

Sucessos e Falhas Automáticos

Ao fazer um teste, um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) *sempre* é um sucesso, e um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) *sempre* é uma falha, não importando o valor a ser alcançado.

Modificadores Circunstanciais

Se um personagem fizer um teste em uma situação favorável, o mestre pode conceder a ele um bônus de +2 no teste. Por exemplo, procurar pegadas em um dia especialmente iluminado. Da mesma forma, se um personagem fizer um teste em uma situação desfavorável — como procurar pegadas em um dia enevoado —, o mestre pode impor a ele uma penalidade de –2 no teste.

Novas Tentativas

Em geral, se você falhar em um teste pode tentar de novo. Porém, alguns testes acarretam penalidades em caso de falha. Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas, se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Ajudar

Os personagens podem unir seus esforços para conseguir um resultado melhor em um teste. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz um teste contra CD 10, usando a mesma perícia ou outra que faça sentido. Um teste de ajuda concede ao líder um bônus de +1, e +1 adicional para cada 10 pontos acima da CD (+2 para um resultado 20, +3 para 30 e assim por diante).

Às vezes, apenas um número limitado de pessoas poderá ajudar (não há espaço para muita gente ajudar a estancar um sangramento). Ou a ajuda será impossível (não há como ajudar alguém a manter seu fôlego numa corrida). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e a situação.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora — com alta dificuldade ou feita em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

Escolher 0. Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD, você não precisa fazer o teste — você automaticamente passa. A tarefa é trivial para alguém com suas habilidades. Por exemplo, um personagem com Sobrevivência +15 não precisa fazer testes para montar acampamento em uma planície (uma tarefa com CD 15). Caso o teste tenha variados graus de sucesso, você obtém o mínimo possível. Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um grau maior de sucesso, se quiser, mas arrisca falhar se rolar um 1 natural.

Escolher 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

Escolher 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até passar. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre).

Testes Estendidos

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer escalar um muro, o sucesso ou a falha são aparentes após uma única rolagem. Entretanto, para situações complexas e que consomem tempo — como escalar uma montanha —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão, ele pode pedir um *teste estendido*.

Em um teste estendido, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. Quanto mais complexa a tarefa, mais sucessos são exigidos — veja a tabela a seguir.

Por exemplo, os personagens querem convencer o conselho da cidade a ajudá-los com recursos para enfrentar uma invasão de mortos-vivos. Para isso, precisam convencer vários conselheiros. Pelo escopo da tarefa, o mestre pede um teste estendido de Diplomacia com complexidade média e CD 20. Isso significa que os heróis devem fazer testes de

Diplomacia contra CD 20 até acumularem cinco sucessos. Se conseguirem, convencem os conselheiros. Porém, se acumularem três falhas antes dos cinco sucessos, têm uma falha total — nesse caso, o grupo pode ter ofendido um dos anciões, talvez até mesmo arranjando problemas com a lei local, além de não conseguir a ajuda que queria.

Testes Estendidos Abertos

O mestre pode permitir que os *jogadores* decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio. Por exemplo, em um julgamento, um personagem poderia usar Enganação ("vou corromper o magistrado"); Intimidação ("vou assustar os jurados para que decidam em meu favor"); Intuição ("vou analisar a situação para determinar qual o melhor argumento") etc.

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar irá envolvê-los mais com a cena. Se o mestre permitir isso, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente. Se combinada com as opções que dificultam os testes estendidos (veja abaixo), essa opção exige pensamento tático por parte do grupo!

Testes Estendidos em Grupo

Por serem feitos ao longo do tempo, testes estendidos podem ser feitos por mais de um personagem, ou mesmo pelo grupo todo. De fato, colocar o grupo inteiro para fazer um único teste estendido é uma ótima forma de unir os jogadores!

Caso mais de um personagem esteja participando do teste estendido, resolva o teste por "rodadas"; a cada rodada, cada jogador faz um teste. Some os sucessos e falhas de todos para definir se o teste estendido é bem-sucedido ou não.

Essa opção é muito útil em testes estendidos abertos (veja acima), nas quais cada perícia só pode ser usada uma vez. Com vários personagens participando do teste, a chance deles terem mais perícias treinadas diferentes é maior.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem ajudar em testes estendidos usando a regra de ajuda padrão. Porém, uma perícia usada para ajudar não poderá ser usada novamente no teste estendido, seja para ajudar, seja para realizar o teste principal.

Tabela 5-2: Testes Estendidos

Sucessos exigidos	Complexidade	Exemplos
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
5	Média	Atravessar um pântano profundo (Sobrevivência)
7	Alta	Compreender um ritual antigo (Misticismo)

Dificultando Testes Estendidos

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o mestre pode usar *dificuldades cumulativas* e *penalidades por falhas*.

No primeiro caso, a CD aumenta em +2 a cada teste (independentemente da rolagem resultar em sucesso ou falha), representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido para se infiltrar até os aposentos reais do castelo, a CD pode aumentar a cada teste, pois quanto mais perto do quarto do rei, maior a segurança.

No segundo caso, o mestre aplica uma penalidade para cada falha — isto é, além de chegar mais perto da falha total. Digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação com um aristocrata, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de –2 nos testes seguintes — isso significa que o aristocrata está ficando cada vez mais ofendido. Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando ferimentos durante a subida.

Interrupções e Novas Tentativas

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha ou até mesmo como uma falha completa. Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm consequências que devem ser levadas em conta.

Habilidades

Além de atributos e perícias, personagens possuem *habilidades* fornecidas por sua raça, origem, classe, itens e outras fontes.

Usando Habilidades

Habilidades podem ser passivas (seus efeitos estão sempre funcionando) ou ativadas (precisam ser usadas para gerar seus efeitos). O poder Coração da Selva do druida é uma habilidade passiva, enquanto a Fúria do bárbaro é uma habilidade ativada. Para usar habilidades ativadas você precisa gastar uma ação e, provavelmente, pontos de mana.

Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre (exceto no caso abaixo).

Habilidades Engatilhadas. Habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque) são ativadas como uma reação e somente uma vez por instância do evento.

A habilidade Frenesi, do bárbaro, diz que quando você usa a ação agredir, pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional. Ativar Frenesi é uma reação que só pode ser feita uma vez por ação agredir.

Custo de Pontos de Mana

A descrição da habilidade determina se são necessários PM para usá-la. Nesse caso, você gasta os PM mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um guerreiro usa Ataque Especial e erra o ataque, ainda assim gasta os pontos de mana.

Limite de PM. Para habilidades de classe com custo variável, o máximo de PM que você pode gastar por uso é igual ao seu nível na classe que fornece a habilidade (mas você sempre pode usar a habilidade em seu custo mínimo). Para outros efeitos, o limite é o seu nível de personagem.

Custos Especiais

Alguns habilidades possuem custos além de PM.

Componente Material. A habilidade exige ingredientes para ser usada. Esses ingredientes devem estar na mão do personagem e são consumidos com o uso (mesmo que a habilidade falhe).

Penalidade de PM. A habilidade reduz seus PM máximos enquanto estiver ativa (você não recupera esses PM até a duração da habilidade acabar).

Sacrifício de PM. Certas habilidades poderosíssimas têm um custo ainda mais alto: você deve perder *permanentemente* certa quantidade de PM para usá-las.

Alcance

Muitas habilidades possuem um *alcance*, isto é, a distância máxima a partir do personagem da qual o efeito pode se originar. Caso alguma parte da área da habilidade esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

Pessoal. A habilidade afeta somente o personagem e/ou objetos que ele esteja carregando. Também pode ser uma habilidade de área que se inicia a partir do personagem.

Toque. O personagem precisa tocar o alvo em seu alcance natural para afetá-lo, mas não precisa gastar uma ação ou fazer testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação da habilidade).

Curto. A habilidade alcança alvos a até 9m (6 quadrados em um mapa).

Médio. A habilidade alcança alvos a até 30m (20 quadrados em um mapa).

Longo. A habilidade alcança alvos a até 90m (60 quadrados em um mapa).

Ilimitado. A habilidade alcança qualquer lugar no mesmo mundo. A maioria das habilidade com este alcance exige que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem da habilidade.

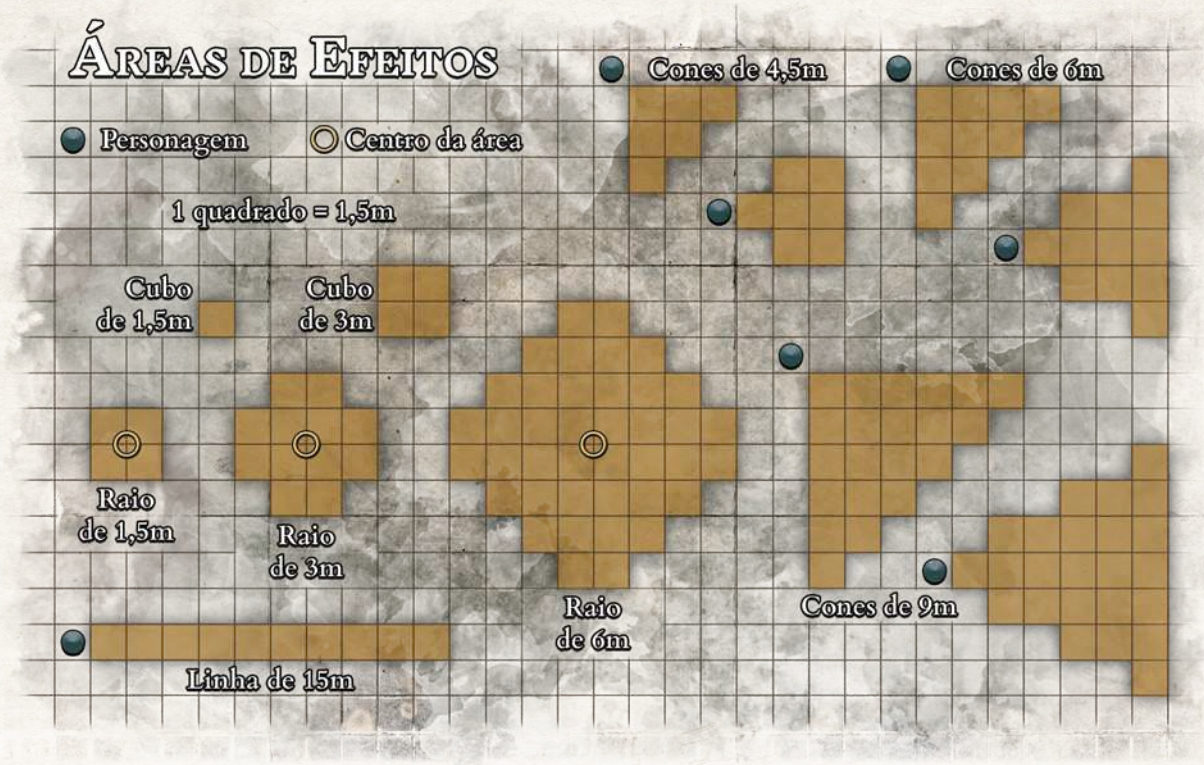
Efeito

Toda habilidade gera um *efeito* — causar dano em um alvo, fornecer um bônus a você ou qualquer outra coisa. A seguir estão regras gerais para efeitos. Muitos efeitos possuem um tipo (veja a página 185).

Alvos & Áreas

A maior parte das habilidades atinge um ou mais alvos ou afeta uma área.

Linha de Efeito. Um caminho direto e sem obstruções até onde a habilidade pode ter efeito. Você deve ter linha de efeito para qualquer alvo ou ponto de origem da área que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.



Alvo. A habilidade afeta um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. Você usa a habilidade sobre os alvos e deve ser capaz de percebê-los. Uma habilidade usada sobre um tipo de alvo errado falha automaticamente. Por exemplo, a magia *Tranca Arcana* não tem efeito se lançada sobre algo que não seja uma porta, baú ou semelhante.

Objetos e Tamanhos. Algumas habilidades se referem a objetos em termos de espaços — consulte o **Capítulo 3**. Outras habilidades se referem a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve arbitrar a categoria do objeto comparando-o com criaturas. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, uma carroça é um objeto Grande e um galeão é um objeto Colossal.

Área. A habilidade afeta uma área. Normalmente, você escolhe um ponto dentro do alcance e que possa perceber para ser a origem da área, mas não controla quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa na área estará sujeita aos efeitos, incluindo você. De acordo com o mestre, você pode usar uma habilidade numa área que não possa perceber com um teste de Percepção (Misticismo no caso de magia) contra CD 20 + custo em PM. Para habilidades com alcance pessoal, você é o ponto de origem e não é afetado (exceto quando dito o contrário). Áreas avançam até seu limite ou até serem interrompidas por uma barreira capaz de bloqueá-las. Em geral, áreas se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cilindro.* Um cilindro surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se até o limite de seu raio e subindo até o fim da altura indicada.
- *Cone.* Um cone surge adjacente a você e se afasta de você na direção escolhida, ficando mais largo com a distância, conforme os modelos da ilustração acima.
- *Cubo.* Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.
- *Esfera.* Uma esfera surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.
- *Linha.* Uma linha surge adjacente a você e se afasta de você reta até o fim do alcance. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.
- *Outros.* Algumas habilidades podem ter áreas específicas, citadas em sua descrição.

Criação. Caso a habilidade crie ou invoque alguma coisa, ela aparece em um local a sua escolha dentro do alcance e para o qual você tenha linha de efeito. Após surgir, a coisa pode se mover ou ser movida para fora da linha de efeito.

Redirecionando Efeitos. Algumas habilidades permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem usadas. Quando isso for possível, redirecionar a habilidade é uma ação padrão.

Acumulando Efeitos

A interação entre diferentes efeitos depende de sua origem. As fontes de efeitos são **habilidades, perícias, itens**, **magias**, **parceiros** e o **ambiente**.

Efeitos por habilidades e perícias acumulam entre si, exceto quando vierem da mesma habilidade ou perícia. Assim, o bônus na Defesa da Pele de Ferro do bárbaro acumula com o bônus na Defesa da Esquiva Sagaz do bucaneiro.

Efeitos por itens, magias, parceiros e o ambiente acumulam com os de outras fontes, mas não entre si. Assim, um personagem com um item que forneça +1 em Fortitude e uma magia que também forneça +1 em Fortitude terá um bônus de +2 nessa perícia. Porém, um personagem com dois itens que forneçam +1 em Fortitude *não* terá +2 — como os efeitos são da mesma fonte, não acumulam.

Armaduras. Bônus na Defesa e penalidade de armadura de escudos se acumulam com os de armaduras e um outro item adicional a sua escolha.

Atributos. O valor de um mesmo atributo não se acumula em características do personagem. Ou seja, um clérigo/druida não soma duas vezes sua Sabedoria aos pontos de mana, assim como um bucaneiro/nobre não soma duas vezes seu Carisma na Defesa. A exceção são perícias: é possível somar um atributo a uma perícia que use este mesmo atributo-chave, mas apenas uma vez. Por exemplo, um caçador pode usar Explorador para somar sua Sabedoria em Percepção e Sobrevivência (perícias que usam Sabedoria).

Chance de Falha. Chance de falha nunca acumula acima de 75%. Sempre há no mínimo uma chance de 1 em 4 de acertar o alvo.

Reduções de Custo. Reduções no custo de PM não são cumulativas. Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PM.

Efeitos que Afetam Testes

Efeitos que fornecem um bônus a um teste ou modificam sua dificuldade devem ser usados antes de rolar o dado. Efeitos que permitem que você role novamente o dado devem ser usados antes do mestre declarar se você passou ou não no teste (e você deve ficar com o segundo valor rolado, mesmo que seja pior que o primeiro).

A habilidade Orgulho, do nobre, que fornece um bônus para um teste, deve ser usada antes de rolar o teste. A habilidade Mestre em Arma, do soldado, que permite rolar novamente um ataque recém realizado, deve ser usada antes do mestre declarar se o ataque acertou ou não.

Os heróis dos reinos dominam todo tipo de habilidades

Clarificações de Regras

Arredondando. A menos que indicado o contrário, sempre que um efeito indica uma divisão, arredonde para baixo. Por exemplo, se um ataque causa 7 pontos de dano e um efeito reduz esse dano à metade, o ataque causa apenas 3 pontos de dano.

Ordem. Se mais de um efeito afetar um valor, siga a ordem de operações padrão. Ou seja, aplique primeiro multiplicações e divisões, depois somas e subtrações. O resultado de um teste de resistência é sempre o primeiro a ser aplicado.

Por exemplo: um ladino usando uma *virtude inquebrável* (que fornece redução de dano 5) é atingido por uma *Bola de Fogo* que causa 21 pontos de dano. Primeiro, ele faz seu teste de Reflexos. Se passar, reduz o dano à metade, para 10 (21 ÷ 2 = 10).

Então, o ladino pode usar a habilidade Rolamento Defensivo. Se tiver passado no teste de resistência, sofrerá 5 pontos de dano (10 ÷ 2 = 5). Se tiver falhado, sofrerá 10 pontos de dano (21 ÷ 2 = 10).

Por fim, ele aplica sua RD 5. Se tiver passado no teste de resistência e usado Rolamento Defensivo, não sofrerá dano. Se tiver passado no teste de resistência *ou* usado Rolamento Defensivo, sofrerá 5 pontos de dano (10 – 5 = 5). Por fim, se não tiver passado no teste nem usado Rolamento Defensivo, sofrerá 16 pontos de dano (21 – 5 = 16).

Multiplicações. Se mais de um efeito fizer você multiplicar um valor, combine-os em um único multiplicador, com cada efeito além do primeiro adicionando seu multiplicador –1. Por exemplo, dois efeitos que dobrem o valor (x2 + x2) irão triplicar o valor (2 + [2–1] = 3) em vez de quadruplicá-lo.

Limites de Nível

Algumas habilidades são *limitadas pelo seu nível*. Para classes, use seu nível naquela classe. Para outros casos, seu nível de personagem.

A habilidade Insolência, do bucaneiro, permite que você some seu Carisma na Defesa, limitado pelo seu nível. Assim, um bucaneiro de 2º nível com Car 3 soma +2 na Defesa. Quando subir para o 3º nível, passará a somar +3.

Duração

A *duração* indica por quanto tempo a habilidade mantém seu efeito.

Instantânea. O efeito da habilidade termina assim que ela é usada, embora suas consequências possam durar. Por exemplo, uma magia *Bola de Fogo* age instantaneamente, mas o dano causado permanece.

Cena. A habilidade dura uma cena, encerrando-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Podem ser algumas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes). Veja mais sobre isso no **Capítulo 6: O Mestre**.

Sustentada. A habilidade precisa de um fluxo constante de mana. O personagem deve gastar 1 PM como uma ação livre no início de cada turno seu para manter o efeito ativo. Se não o fizer, a habilidade termina. Você pode manter diversas habilidades sustentadas, pagando o custo de cada uma, mas apenas uma magia sustentada por vez.

Definida. A duração pode ser medida em rodadas, horas, dias ou outra unidade de tempo.

Permanente. A habilidade fica ativa para sempre, mas ainda pode ser encerrada de outras formas.

Duração e Áreas. Caso a habilidade afete uma área, seus efeitos permanecem nessa área pela sua duração. Criaturas e objetos válidos que entrem na área são afetados, deixando de sê-lo quando saem.

Descarregar. Algumas habilidades duram até serem ativadas e descarregadas. A habilidade permanece "dormente" até que determinado evento aconteça, quando é ativada e descarregada, ou até que sua duração transcorra, quando se encerra sem efeito.

Encerrando suas habilidades. Um personagem pode encerrar uma habilidade sua e seus respectivos efeitos como uma ação livre.

Morte e Duração. A morte de um personagem não afeta suas habilidades (exceto as sustentadas) — elas permanecem até que sua duração termine.

Testes de Resistência

Habilidades prejudiciais normalmente permitem que seus alvos façam um teste de resistência para evitar ou reduzir seus efeitos. Se esse for o caso, o tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito serão descritos na habilidade.

A CD do teste de resistência para qualquer efeito gerado por um personagem é **10 + metade do nível do personagem + seu valor num atributo**. O atributo aparecerá entre parênteses na descrição do efeito (habilidade, item... para magias, será sempre o atributo-chave do conjurador).

A habilidade Presença Aristocrática, do nobre, tem CD Car, ou seja, a CD para resistir a ela é 10 + metade do nível do personagem + seu Carisma. Para um nobre de 10º nível com Carisma 4, a CD para resistir a essa habilidade é 19 (10 + 5 + 4).

Anula. A habilidade não tem efeito sobre um alvo que passe em seu teste de resistência.

Parcial. O efeito é menor em um alvo que passe no teste de resistência.

Reduz à Metade. O efeito é reduzido à metade em um alvo que passe no teste de resistência.

Desacredita. Apenas para efeitos de ilusão. Se uma criatura interagir com a ilusão (examinando-a de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) tem direito a um teste para perceber que ela não é real. A ilusão continua funcionando mesmo que uma criatura perceba que ela não é real; essa criatura pode avisar seus aliados como uma ação livre, permitindo que eles façam testes para desacreditar.

Objetos e Dano. A menos que a descrição do efeito diga o contrário, itens carregados não sofrem dano por magias (mesmo de magias de área). Objetos soltos sofrem dano, mas somente de magias que possam ter objetos como alvo ou afetem uma área.

Objetos e Testes de Resistência. Para magias capazes de afetar objetos e que permitem testes de resistência, itens mundanos soltos falham automaticamente e itens mundanos carregados podem fazer testes com o bônus de seu portador. Itens mágicos sempre podem fazer teste de resistência, usando seu próprio bônus (veja página 277) ou de seu portador, se houver (o que for maior).

Testes de Perícia. Algumas habilidades incluem testes de perícia para resistir a efeitos. A menos que a descrição indique o contrário, a dificuldade dos testes é igual à CD para resistir à habilidade.

Tipos de Efeitos

Muitos efeitos são categorizados em um (ou em mais de um) dos tipos a seguir. Por si só, a maioria dos tipos não possui efeito em regras. Contudo, indicam como o efeito interage com outros. Por exemplo, uma criatura com imunidade a medo não será afetada por nenhum efeito desse tipo.

Arcano. Gerado pelas energias místicas do mundo. Efeitos arcanos são mágicos.

Atordoamento. Afeta a capacidade de agir do alvo.

Cansaço. Diminui as capacidades físicas do alvo. Construtos e mortos-vivos são imunes a efeitos de cansaço.

Climático. Gerado pelas forças da natureza.

Cura. Cura pontos de vida do alvo.

Dano. Causa dano no alvo. Efeitos deste tipo são subdivididos em tipos de dano (veja a página 187).

Divino. Gerado pela energia de um santo, direta ou indiretamente. Efeitos divinos são mágicos.

Luz. Efeitos relacionados a dano e cura de luz, iluminação e energia positiva (sinônimo de luz).

Mágico. Funcionam através de forças arcanas ou divinas. Efeitos marcados com o símbolo " " são mágicos. Efeitos mágicos podem ser subdivididos em escolas de magia (veja a página 131).

Medo. Medo capaz de prejudicar o alvo. Criaturas com Inteligência nula são imunes a medo.

Mental. Afeta a mente do alvo, diminuindo suas capacidades ou influenciando-a. Criaturas com Inteligência nula são imunes a efeitos mentais.

Metabolismo. Afeta a fisiologia do alvo. Incluem doenças, sangramento e fome. Construtos e mortos-vivos são imunes a efeitos de metabolismo.

Metamorfose. Altera a forma corporal do alvo. Inclui petrificação.

Movimento. Afeta ou remove a capacidade de se movimentar do alvo.

Perda de Vida. Reduz os PV do alvo. Não é afetado por redução de dano.

Sentidos. Afeta os sentidos físicos do alvo, por exemplo, deixando-o cego ou surdo.

Trevas. Efeitos relacionados a necromancia, escuridão e energia negativa (sinônimo de trevas).

Veneno. Efeitos gerados por venenos. Construtos e mortos-vivos são imunes a venenos.

Habilidades Gerais

As habilidades a seguir podem ser fornecidas por diversas fontes, como raça ou magias.

Agarrar Aprimorado. Se a criatura acertar um ataque com uma arma natural (especificada na habilidade), poderá fazer a manobra agarrar com esta arma como uma ação livre. Enquanto está usando a arma natural para agarrar, a criatura não pode usá-la para desferir outros ataques.

Arma Natural. Representam partes específicas do corpo de uma criatura que podem ser usadas para atacar, como chifres ou garras. Armas naturais são consideradas armas leves corpo a corpo e, assim como ataques desarmados, não são afetadas por efeitos que afetem objetos (uma arma natural não pode ser desarmada ou quebrada, por exemplo) ou armas que precisam ser empunhadas. A quantidade e tipo de dano de cada arma natural é apresentada em sua descrição.

Cura Acelerada. No início de seu turno, a criatura recupera pontos de vida iguais ao seu valor de Cura Acelerada (por exemplo, 5 PV com Cura Acelerada 5). Se houver algum tipo de dano listado após uma barra, a Cura Acelerada não recupera dano daqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com Cura Acelerada 10/ácido recupera 10 PV no início de seu turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido. Múltiplas habilidades de Cura Acelerada se acumulam. Cura Acelerada não afeta perda de PV, apenas dano.

Deslocamento de Escalada. Pode caminhar por superfícies verticais, inclusive de cabeça para baixo, como se fossem o chão. O movimento de escalada segue as demais regras de movimento e é afetado pelas características da superfície (uma parede acidentada pode ser considerada terreno difícil, por exemplo). Uma criatura que esteja escalando e perca seu deslocamento de escalada ou a capacidade de realizar ações físicas (como por ficar inconsciente ou paralisada) cai.

Deslocamento de Escavação. Pode se mover sob terreno granular, como terra e areia (mas não atravessar rocha sólida). Após a passagem da criatura, o terreno atrás dela se fecha devido aos restos de material deixados para trás. Deslocamento de escavação pode ser afetado pelas características do solo: por exemplo, um solo pedregoso pode ser considerado terreno difícil.

Deslocamento de Natação. Pode se deslocar em líquidos sem precisar fazer testes de Atletismo. Porém, assim como criaturas terrestres podem precisar de testes de Acrobacia em certas circunstâncias (como em terreno escorregadio), uma criatura com deslocamento de natação pode precisar de testes de Atletismo (como em correntes aquáticas muito fortes). A criatura não sofre penalidades e limitações por estar submersa (com exceção daquelas relacionadas às suas armas — veja a página 220).

Deslocamento de Voo. Pode voar. Uma criatura com deslocamento de voo pode encerrar seu deslocamento em pleno ar e pode se mover e atacar como uma criatura terrestre. Uma criatura voando que perca seu deslocamento de voo ou a capacidade de realizar ações cai 150m por rodada. Uma criatura voando que sofra uma manobra derrubar bem-sucedida cai 1d6 x 1,5 m antes de recuperar o voo.

Faro. A criatura tem olfato apurado. Contra inimigos que não possa ver, ela não fica desprevenida e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.

Imunidade. A criatura é imune a um tipo de efeito ou outro elemento, como uma condição ou habilidade específica. Ela não sofre nenhuma consequência direta daquilo contra a qual é imune. Ela ainda pode ser afetada indiretamente — por exemplo, uma criatura imune a magia ainda é afetada por terreno difícil criado por magias. Imunidade a acertos críticos os transforma em acertos normais.

Incorpóreo. A criatura não tem corpo físico. Só pode ser afetada por armas e habilidades mágicas (mesmo as com alcance toque) ou outras criaturas incorpóreas. Ela pode atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los e tem Força nula.

Percepção às Cegas. A criatura usa sentidos diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações etc.). Efeitos relacionados à visão, como escuridão e invisibilidade, não a afetam. Ela pode fazer testes de Percepção para observar usando estes sentidos, ao invés da visão. Esta habilidade tem alcance curto (a menos que especificado o contrário).

Redução de Dano (RD). A criatura ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma criatura com RD 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A redução pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Assim, uma criatura com redução de fogo 10 ignora 10 pontos de dano de fogo, mas sofre dano de outros tipos normalmente. Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a RD *não* se aplica àqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com RD 10/mágico ignora 10 pontos de dano de todos os ataques que sofrer — exceto dano causado por habilidades e armas mágicas. Múltiplos efeitos de RD são cumulativos.

Resistência. A criatura recebe um bônus em testes de resistência contra efeitos do tipo especificado no nome desta habilidade. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia +2 recebe +2 em testes de Fortitude, Reflexos ou Vontade contra efeitos mágicos.

Visão na Penumbra. A criatura enxerga em escuridão leve em alcance curto (exceto mágica). Ela ignora camuflagem leve por esse tipo de escuridão.

Visão no Escuro. A criatura enxerga em escuridão total em alcance curto (exceto mágica). Ela ignora camuflagem total por esse tipo de escuridão.

Vulnerabilidade a Dano. A criatura sofre +50% a mais de dano de um tipo específico. Por exemplo, se uma criatura com vulnerabilidade a frio sofre um ataque que causa 15 pontos de dano de frio, ela sofre 22 pontos de dano (15 x 1,5 = 22).

Combate

Embora seja possível vencer desafios de muitas formas, às vezes os heróis ficam sem escolha além de sacar suas armas, preparar suas magias e partir para a batalha.

Estatísticas de Combate

Teste de Ataque

Este é um tipo específico de teste de perícia, para acertar um alvo com um ataque. Normalmente é um teste de Luta, para um ataque corpo a corpo, ou de Pontaria, para um ataque à distância.

A dificuldade do teste é a Defesa do alvo. Se o resultado for igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta e causa dano.

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja "Ferimentos & Morte", a seguir).

Você rola dados para descobrir quanto dano causou. O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado — por exemplo, 1d4 para uma adaga ou 1d8 para uma espada longa. O dano de cada arma é descrito no Capítulo 3: Equipamento. Para ataques corpo a corpo ou com armas de arremesso, você soma sua Força na rolagem de dano.

Dano com Arma Corpo a Corpo ou de Arremesso = Dano da Arma + Força

Dano com Arma de Disparo = Dano da Arma

Assim, um personagem com Força 3 usando uma espada longa causa 1d8+3 pontos de dano (1d8 da espada longa mais 3 da Força).

Tipos de Dano

Cada arma ou efeito que causa dano possui um *tipo*, conforme a lista a seguir. Por si só, o tipo de dano não possui efeito em regras. Contudo, indica a relação do dano com outros efeitos. Por exemplo, uma criatura com redução de corte 5 reduz todo dano de corte que sofre em 5.

Ácido. Certos monstros e perigos naturais, além de itens alquímicos, causam dano deste tipo.

Corte. Armas afiadas, como espadas, machados e as garras de um monstro, causam dano de corte.

Eletricidade. Algumas magias e perigos naturais, como um relâmpago, causam dano deste tipo.

Essência. Energia mágica pura, canalizada por magias como *Seta Infalível*.

Fogo. Causado por calor e chamas naturais e mágicas.

Frio. Algumas magias, além de clima severo, causam dano de frio.

Impacto. Causado por armas de contusão, como clavas e maças, além de quedas e ondas de choque.

Luz. Magias e outros efeitos provenientes de santos bondosos causam dano de luz.

Perfuração. Armas pontudas, como lanças, e mordidas de monstros causam dano de perfuração.

Psíquico. Ataques mentais e magias que afetam a mente da vítima causam dano deste tipo.

Trevas. Causado por efeitos de necromancia e ligados a demônios e outras entidades malignas.

Acertos Críticos

Um acerto crítico é um ataque especialmente certeiro, que atinge pontos vitais ou vulneráveis.

A tabela de armas do Capítulo 3: Equipamento possui uma coluna "Crítico". Cada arma tem uma margem de ameaça, que pode ser 18, 19 ou 20, e um multiplicador, que pode ser x2, x3 ou x4. Quando nenhuma margem aparece, será 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será x2.

Você faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor igual ou maior que a margem

de ameaça da arma. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque (incluindo quaisquer aumentos por passos) pelo multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados.

Certas criaturas são imunes a acertos críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

Iniciativa

A cada rodada, todo personagem tem um *turno* — sua vez de agir. A Iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada.

Teste de Iniciativa. No início do combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa para seu personagem. O mestre faz um único teste para os inimigos (caso haja inimigos com bônus de Iniciativa diferentes, o mestre usa o menor valor ou faz um teste para cada grupo de inimigos com valor diferente). Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

No caso de empates, o personagem com o maior modificador de perícia age primeiro. Se o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa entre si, para decidir quem age primeiro.

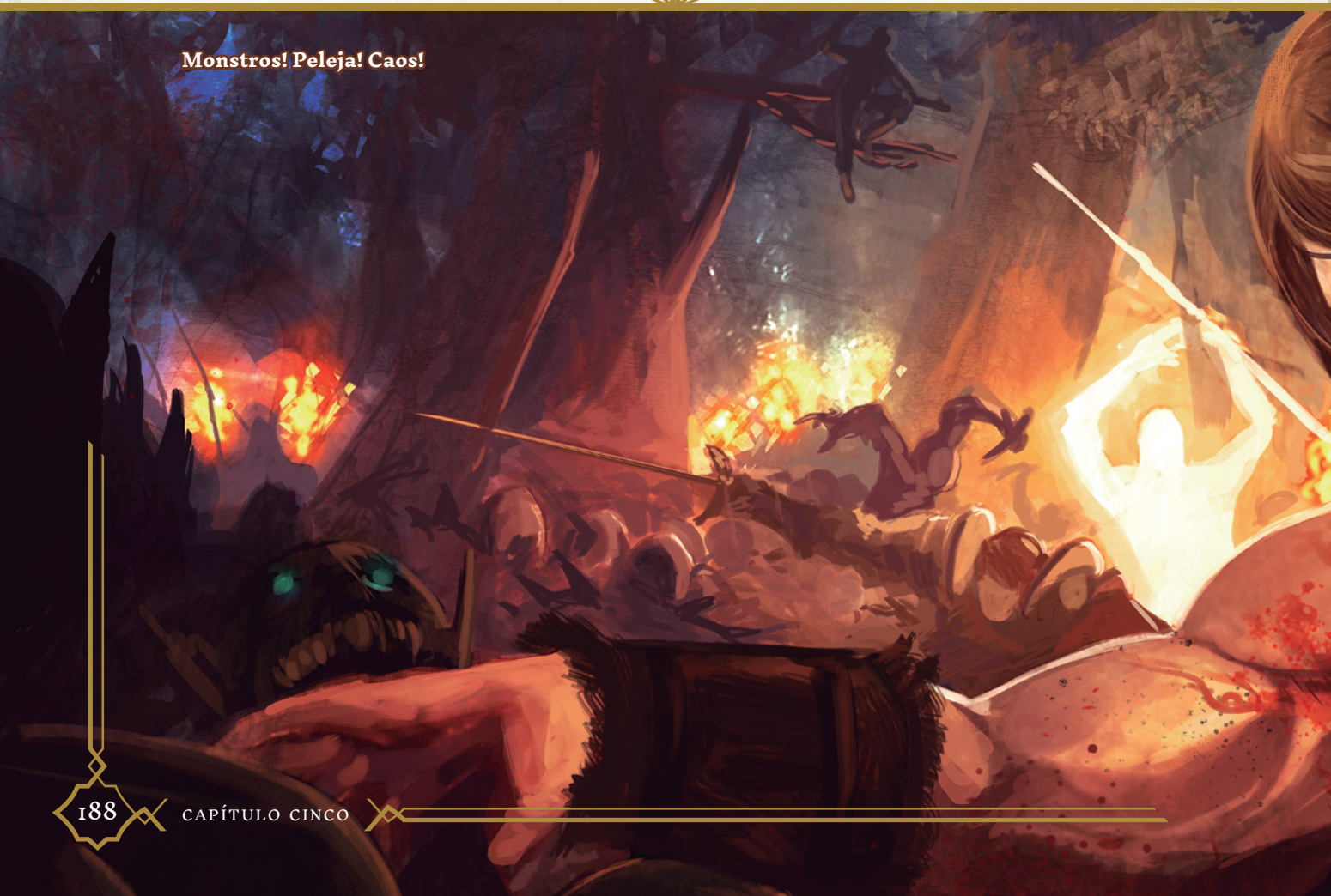
Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa a cada rodada; a ordem se mantém durante o combate.

Entrando na Batalha. Se um personagem entra na batalha depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

Surpresa. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está *surpreendido*. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

Percebendo os Inimigos. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral, ele diz aos jogadores para fazerem testes de Percepção contra uma dificuldade ou opostos pelo teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Um personagem que nunca fica surpreendido (por exemplo, se tiver a habilidade Esquiva Sobrenatural) pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo, ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.



Monstros! Peleja! Caos!

A Rodada de Combate

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu *turno*, a sua vez de realizar ações.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro personagem (aquele que teve Iniciativa mais alta) e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa em que se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Como Funciona o Combate?

O combate acontece em uma série de rodadas. Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

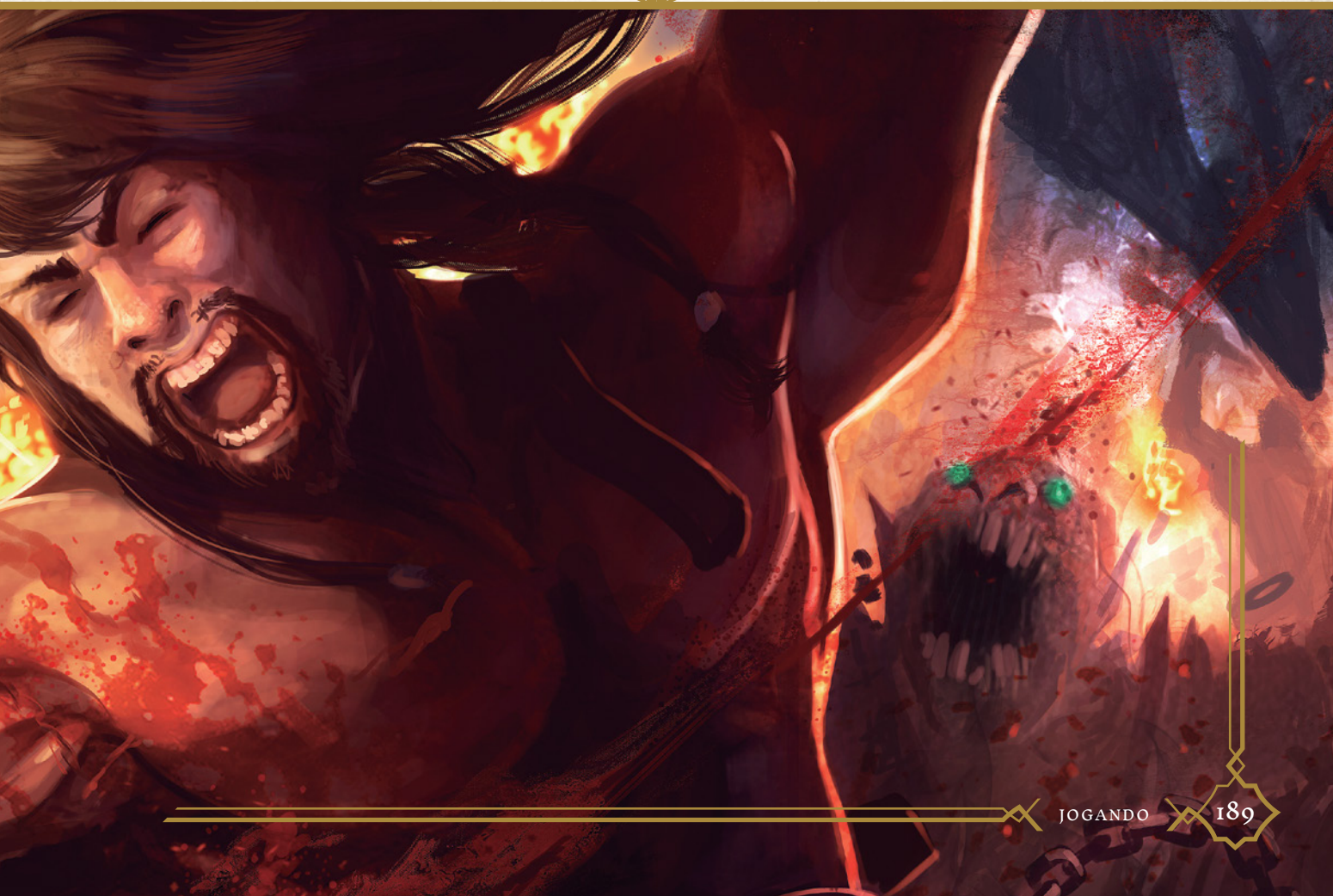
Um combate obedece aos seguintes passos.

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa. O mestre faz um único teste para os inimigos (ou um único teste para cada grupo de inimigos com a mesma Iniciativa, a sua escolha).

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos. Um personagem surpreendido fica desprevenido e não age na primeira rodada.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpreendidos agora podem agir.



Tipos de Ações

No seu turno, você pode fazer uma *ação padrão* e uma *ação de movimento*, em qualquer ordem.

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso. Você também pode abrir mão das duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma *ação completa*.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- **Uma ação padrão e uma ação de movimento;**
- **Ou duas ações de movimento;**
- **Ou uma ação completa.**

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ação Padrão. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou lançar uma magia são as ações padrão mais comuns.

Ação de Movimento. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, pegar um item de sua mochila, abrir uma porta e subir numa montaria também são ações de movimento.

Ação Completa. Este tipo de ação exige todo o tempo e esforço normal de uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e de sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações extras, ações livres e reações.

Ação Livre. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço, mas ainda só pode ser feita em seu turno. Jogar-se no chão ou gritar uma ordem são ações livres — mas o mestre pode decidir que algo é complicado demais para ser livre. Dar uma ordem curta é uma ação livre, explicar um plano inteiro, não!

Reação. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, executada no turno do personagem. Já uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo fora do seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um troll escondido no pântano, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

Agredir. Você faz um ataque com uma arma corpo a corpo ou à distância. Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (para criaturas Médias, 1,5m ou adjacente no mapa). Personagens usando armas alongadas ou criaturas maiores podem atacar mais longe. Você pode substituir um ataque corpo a corpo por uma manobra de combate (veja o quadro na página 191).

Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, sofrendo uma penalidade de –5). Quando faz um ataque à distância contra uma criatura em combate corpo a corpo (ou seja, dentro do alcance natural de qualquer inimigo, incluindo você), você sofre –5 no teste de ataque.

Atropelar. Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado por uma criatura (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). A criatura pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dela; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra oposto; se você vencer, deixa a criatura caída e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

Fintar. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Lançar uma Magia. A maioria das magias exige uma ação padrão para ser executada.

Preparar. Você prepara uma ação (padrão, de movimento ou livre) para realizar mais tarde, após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias, por exemplo, "disparar minha besta na primeira criatura que passar pela porta". A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, não pode mais realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da qual você fez a ação preparada.

Manobras de Combate

Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano – como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância.

Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto com a criatura. Mesmo que ela esteja usando uma arma de ataque à distância, deve fazer o teste usando seu valor de Luta. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outro teste deve ser feito. Em geral, você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode fazer.

- **Agarrar.** Você segura uma criatura (por seu braço, sua roupa etc.). Uma criatura agarrada fica desprevenida e imóvel, sofre –2 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Você só pode agarrar com um ataque desarmado ou arma natural e, enquanto agarra, fica com essa mão ou arma natural ocupada. Além disso, move-se metade do deslocamento normal, mas arrasta a criatura que estiver agarrando. Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de agarrar contra a criatura. Se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de mirar no alvo errado!
- **Derrubar.** Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (CD 20) para se agarrar numa beirada.
- **Desarmar.** Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.
- **Empurrar.** Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com a criatura (até o limite do seu deslocamento).
- **Quebrar.** Você atinge um item que a criatura esteja segurando. Veja adiante em "Quebrando Objetos".

Usar uma Habilidade ou Item. Algumas habilidades e itens, como poções, exigem uma ação padrão para serem usadas.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

Levantar-se. Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.

Manipular Item. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Mirar. Você mira em um alvo que possa ver, dentro do alcance de sua arma. Isso anula a penalidade de –5 em testes de Pontaria realizados neste turno contra aquele alvo caso ele esteja engajado em combate corpo a corpo.

Movimentar-se. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

Sacar ou Guardar Item. Sacar ou guardar um item exige uma ação de movimento.

Ações Completas

Ações completas exigem muito tempo e esforço. Leia mais sobre isso na página 190.

Corrida. Você corre mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

Golpe de Misericórdia. Você desfere um golpe letal em um alvo adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (1 em 1d4)

para personagens e NPCs importantes e de 75% (1 a 3 em 1d4) para NPCs secundários.

Investida. Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, mas sofre –2 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre (mas não pode atropelar e atacar o mesmo alvo).

Lançar uma Magia. Ao lançar magias com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

Atrasar. Você reduz sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Você pode especificar um novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

- *Limites para atrasar.* Você pode atrasar sua Iniciativa até –10 menos seu bônus de Iniciativa. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +3 pode esperar até a Iniciativa –13. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno.
- *Vários atrasos.* Se duas ou mais criaturas que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquela com o maior bônus age primeiro. Se duas ou mais criaturas estão tentando agir uma depois da outra, aquela com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir depois.

Falar. Em geral, falar é uma ação livre, embora o mestre possa limitar aquilo que você pode em uma rodada (uma ou duas frases curtas são o limite padrão). Lançar magias ou usar habilidades que dependem da voz não são ações livres.

Jogar-se no Chão. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao se jogar no chão.

Largar um Item. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ferimentos & Morte

Sempre que você sofre dano — golpeado pelo tacape de um ogro, atingido por uma *Bola de Fogo* ou caindo em uma armadilha —, perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida.

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não o impede de agir. Isso só muda quando seus pontos de vida chegam a 0 ou menos.

Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Constituição (CD 15). Se passar,

Mapa de Batalha

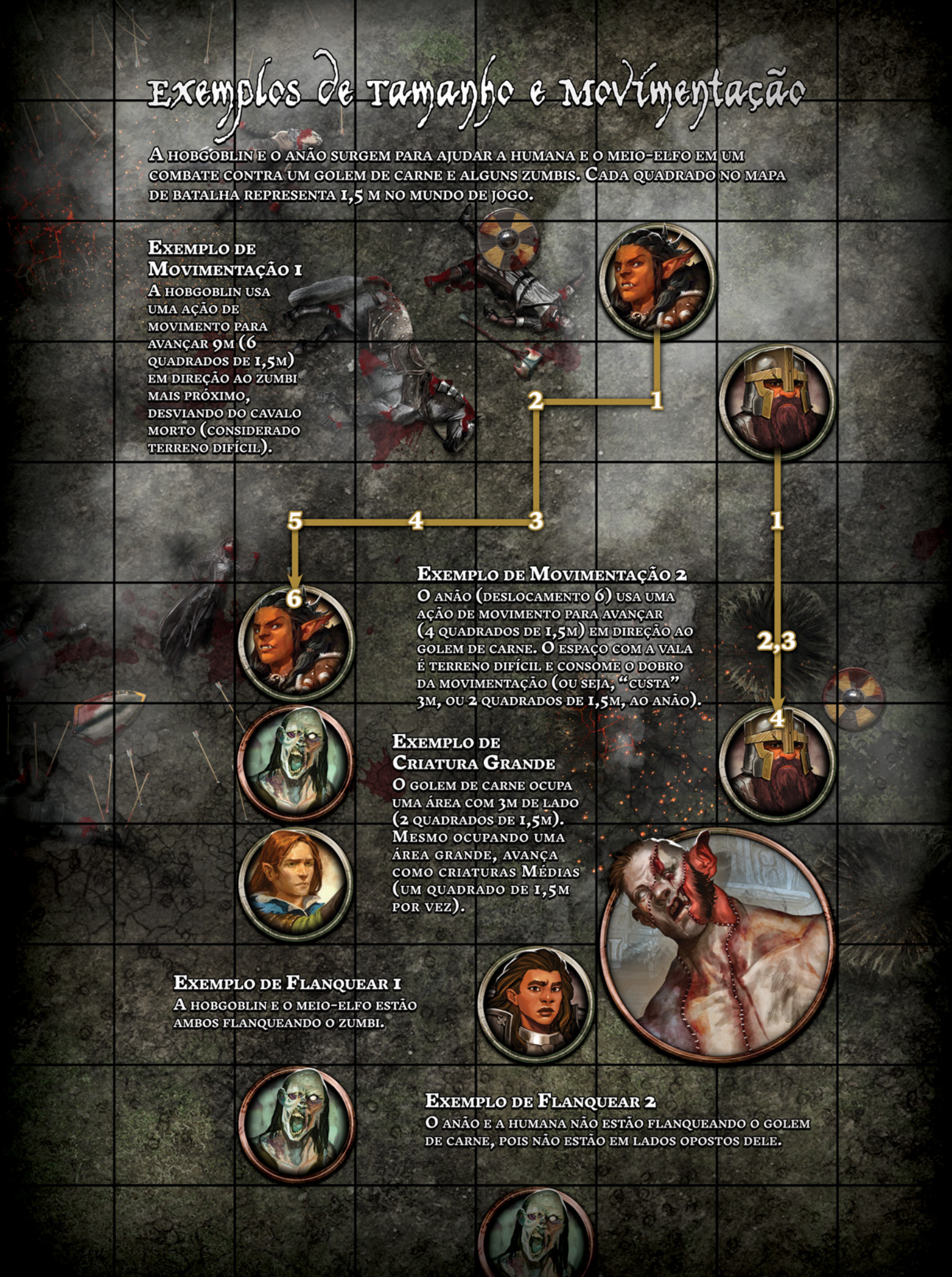
Para auxiliar a visualização dos personagens em combate, você pode usar um mapa de batalha (uma superfície quadriculada, como um tabuleiro de xadrez) e peças para representar cada criatura. Cada quadrado do mapa de batalha deve ter 1 polegada de lado (2,5 centímetros) e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento. Para simplificar, você pode se referir a distâncias no jogo em "quadrados" (de 1,5m) em vez de metros.

Usar mapas de batalha deixa o combate mais complexo, exigindo que os jogadores calculem suas ações e movimentos levando em conta questões como flanquear, terreno difícil e distâncias exatas das habilidades. Via de regra, é uma opção divertida para grupos que gostam do aspecto tático do jogo.

A Jambô possui mapas de batalha e peças para representar criaturas em www.jamboeditora.com.br. Você também pode encontrar mapas e peças na internet ou, se for treinado em Ofício, criar os seus próprios!

Exemplos de Tamanho e Movimentação

A hobgoblin e o anão surgem para ajudar a humana e o meio-elfo em um combate contra um golem de carne e alguns zumbis. Cada quadrado no mapa de batalha representa 1,5 m no mundo de jogo.



Exemplo de Movimentação 1

A hobgoblin usa uma ação de movimento para avançar 9m (6 quadrados de 1,5m) em direção ao zumbi mais próximo, desviando do cavalo morto (considerado terreno difícil).

Exemplo de Movimentação 2

O anão (deslocamento 6) usa uma ação de movimento para avançar (4 quadrados de 1,5m) em direção ao golem de carne. O espaço com a vala é terreno difícil e consome o dobro da movimentação (ou seja, "custa" 3m, ou 2 quadrados de 1,5m, ao anão).

Exemplo de Criatura Grande

O golem de carne ocupa uma área com 3m de lado (2 quadrados de 1,5m). Mesmo ocupando uma área grande, avança como criaturas Médias (um quadrado de 1,5m por vez).

Exemplo de Flanquear 1

A hobgoblin e o meio-elfo estão ambos flanqueando o zumbi.

Exemplo de Flanquear 2

O anão e a humana não estão flanqueando o golem de carne, pois não estão em lados opostos dele.

você estabiliza e não precisa mais fazer esse teste. Se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer. Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (CD 15) ou com qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV.

Um personagem com 0 ou menos pontos de vida que recupere PV até um valor positivo (1 ou mais) por causa de uma habilidade, magia ou descanso, recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a –10 ou a um número negativo igual à metade de seus PV totais (o que for menor), você morre.

Por exemplo: Oberon, o Martelo, um arcanista com 12 PV, morre se chegar a –10 PV. Mais tarde na campanha, Oberon sobe vários níveis e chega a 30 PV. Agora, ele só morre se chegar a –15 PV.

Dano Não Letal

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você cai inconsciente, mas não conta para determinar quando você começa a sangrar ou morre. Se você tiver dano letal e não letal e for curado, cura primeiro o dano não letal.

Quase todo dano causado em condições normais (armas, armadilhas, magias...) é letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de –5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de –5 no teste de ataque.

Movimentação

Deslocamento. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades de raça e classe podem mudá-lo.

Atravessar um Espaço Ocupado. Você pode atravessar um espaço ocupado por um aliado. No entanto, não pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja caído ou indefeso, ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Também é possível atravessar um espaço ocupado por um inimigo com Acrobacia ou a ação atropelar. Espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

Carga. Se você estiver sobrecarregado (veja a página 97), seu deslocamento diminui em 3m.

Diagonais. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados).

Outros Tipos de Movimento. Além de andar, você pode gastar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

Subir ou Mergulhar. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

Terreno Difícil. Lugares onde é difícil andar, como uma floresta cheia de raízes, neve profunda, ruínas com destroços ou mesmo uma rua lotada de pessoas, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m.

Situações Especiais

Camuflagem. Você recebe *camuflagem leve* quando um efeito dificulta a visão dos inimigos. Pode ser escuridão leve, neblina, folhagens ou outro efeito similar no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Ataques contra você têm 20% de chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 for 1 ou 2, o ataque erra, independentemente do resultado do teste de ataque).

Você recebe *camuflagem total* quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara em escuridão total. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

Cobertura. Você recebe *cobertura leve* quando está atrás de algo que bloqueia o ataque

dos inimigos, como uma árvore, uma muralha de castelo, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Cobertura leve fornece +5 na Defesa.

No mapa, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se a linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura leve. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

Você recebe *cobertura total* quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado.

Flanquear. Quando você luta corpo a corpo contra um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância ou com ataques desarmados (a menos que você possua Estilo Desarmado).

Tabela 5-3: Situações Especiais

O atacante está...	Modificador no ataque
Caído	–5
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–2
O alvo está...	**Modificador na Defesa**
Caído	–5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	–5
Desprevenido	–5
Sob camuflagem leve	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura leve	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

Quebrando Objetos

Tentar quebrar ou destruir um objeto — desde uma porta fechada até uma espada empunhada por um inimigo — é similar a atacar uma criatura.

Para objetos soltos, faça um ataque contra a Defesa do objeto, definida por sua categoria de tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +5 na Defesa. Para um objeto carregado por outra criatura, veja a manobra quebrar.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm redução de dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 ou menos PV é destruído.

Tabela 5-4: Estatísticas de Objetos

Objeto	Tamanho	Def	RD	PV
Pergaminho	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Corrente	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Barril	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de pedra	Grande	8	8	100
Porta de ferro	Grande	8	10	100
Carroça	Grande	8	5	50
Casebre	Enorme	5	5	100
Celeiro	Colossal	0	5	200
Armas e Armaduras*			**RD**	**PV**
Arma leve de madeira			5	2
Arma de uma mão de madeira			5	5
Arma de duas mãos de madeira			5	10
Arma leve de metal			10	2
Arma de uma mão de metal			10	5
Arma de duas mãos de metal			10	10
Armadura leve			5	20
Armadura pesada			10	40
Escudo leve			5	10
Escudo pesado			10	20

*Pontos de vida de itens comuns. Itens superiores possuem +5 PV por melhoria. Itens reduzidos dividem seus PV por 2, itens aumentados multiplicam por 2 e itens gigantes multiplicam por 5.

Capítulo 6

O Mestre

O objetivo do RPG é divertir-se através da criação em conjunto de uma história. Os jogadores controlam os protagonistas da história, mas cabe a outra pessoa interpretar o mundo onde ela se passa, descrevendo paisagens fantásticas, interpretando coadjuvantes, monstros e vilões, e arbitrando o resultado de feitos heroicos. Esta pessoa é o mestre.

O Papel do Mestre

Parabéns pela iniciativa de se tornar o mestre! Além de ser uma atividade essencial para o funcionamento de *A Lenda de Ghanor RPG*, pode ser muito recompensadora. Envolve algumas responsabilidades que vamos abordar neste capítulo e pode parecer um pouco estranho inicialmente, mas na verdade é simples e familiar. O mestre é um pouco diretor de cinema e um pouco árbitro de regras. Mas, acima de tudo, é um jogador, assim como os demais.

Apesar do nome, o mestre não está acima dos demais jogadores — não é o "chefe" do jogo ou tem qualquer responsabilidade sobre o resto do grupo. A palavra "mestre" é uma herança de antigos jogos nos quais um dos participantes controlava apenas uma masmorra que os outros precisavam vencer — era o "mestre da masmorra".

Como o mestre propõe as situações que acontecem durante o jogo, deve interagir bastante com todos os jogadores e se manter ativo na maior parte do tempo. Além disso, assumir o papel de mestre exige preparação antes de cada jogo para planejar a aventura, detalhando os lugares, coadjuvantes e desafios de cada cena. Mas mestrar não é um trabalho e você não tem obrigação de atingir um padrão de qualidade. Sua contribuição para a história sendo construída é apenas diferente.

Para ajudá-lo a se tornar um mestre, vamos dividir as tarefas que você terá em dois grupos: *preparar* e *conduzir a sessão*.

Preparando a Sessão

Sua primeira tarefa como mestre é criar a base da história que o grupo vai vivenciar e desenvolver em conjunto. Para isso, o primeiro passo é entender os conceitos de *cena*, *aventura*, *campanha* e *sessão*.

Aventuras & Campanhas

No RPG, cada momento de interação ou confronto é uma cena. Por exemplo, uma noite de festa na taverna ou um combate contra goblins na estrada. Uma sequência de cenas compõem uma aventura — uma história com início, meio e fim. Por fim, várias aventuras juntas formam uma campanha: uma história longa, equivalente a uma trilogia de romances ou uma série de TV, por exemplo.

Paralelamente a isso, as aventuras costumam ser divididas em sessões de jogo, que é cada dia em que o grupo irá se reunir para jogar. Vamos agora analisar esses conceitos em mais detalhes.

Sessão de Jogo

Uma sessão é o período de tempo no mundo real em que o jogo acontece. Assim, uma sessão começa quando os jogadores se sentam à mesa para jogar (ou se conectam à internet) e termina quando todos guardam suas fichas, dados e livros e voltam para casa (ou desconectam). Não existe uma duração fixa para as sessões. Seu grupo pode se reunir por duas horas e isso é uma sessão. Ou então pode passar a noite inteira jogando e isso será uma sessão.

Não existe relação entre o tempo no mundo real e o tempo transcorrido na história, dentro do mundo de jogo. Dentro da sessão de duas horas, você pode descrever que "seis meses de paz se passam". Da mesma forma, poucos minutos de história podem transcorrer durante a sessão que dura a noite inteira — um combate elaborado ou uma cena de interpretação pode tomar várias horas no mundo real.

Alguns mestres gostam de encerrar suas sessões em pontos específicos da história, como após uma revelação da trama ou antes de um grande combate. Isso pode ser divertido, mas não é nenhuma obrigação! Muitas vezes, uma sessão é interrompida por alguma questão do mundo real — alguém tem que acordar cedo, ou precisa resolver um problema de última hora, ou qualquer outra coisa. Nesses casos, a vida real sempre tem prioridade.

Cena

A principal medida de tempo do jogo é a cena, que é cada pedaço distinto da história.

No RPG, a passagem de tempo normalmente ocorre de forma abstrata. Na maior parte do tempo você não precisa se preocupar com quantos minutos, horas ou mesmo dias se passaram. Se os aventureiros decidem entrar em uma masmorra e explorar a primeira câmara, tem início a primeira cena. Se, durante essa exploração, um monstro surge das sombras e os ataca, a primeira cena termina e começa uma cena de combate. O mesmo acontece se, depois de derrotar o monstro, o grupo decidir retornar para a capital do reino. Mesmo que a viagem dure dias, será uma única cena, pois, em termos de história, a viagem é um único momento. Porém, se algo relevante acontecer durante o retorno, como um encontro com um coadjuvante importante ou até mesmo outro ataque de monstros, isso será outra cena.

A exceção a isso são *cenas de ação*, como combates, perseguições e situações similares, em que cada decisão pode ser a diferença entre a vida e a morte. Essas cenas sempre começam com os personagens rolando Iniciativa e têm uma passagem de tempo organizada em *rodadas*. A cada rodada, cada personagem tem uma vez de agir, seu *turno*. Quando todos personagens tiverem agido, a rodada termina e outra se inicia.

Cabe ao mestre anunciar quando uma cena termina, e aos jogadores controlar quaisquer habilidades que tenham usado com duração medida em cenas. Normalmente, você não precisa anunciar "a cena começou!" ou "a cena terminou!". Em geral, a mudança acontece de forma intuitiva.

Aventuras

Uma aventura é uma história com início, meio e fim. Em um jogo padrão, no qual os personagens são aventureiros, a missão normalmente começa quando eles são contratados para resolver um problema e termina quando retornam ao empregador para receber a recompensa (ou notificar o fracasso...).

Se uma sessão é uma medida de tempo na vida real, uma aventura é algo que existe apenas na narrativa. Uma aventura é como um episódio de uma série ou um capítulo de um livro: uma unidade narrativa dentro da história maior.

Uma aventura é composta por diversas cenas e pode durar uma ou mais sessões de jogo. Em geral, no fim de cada aventura os personagens sobem de nível. Porém, de acordo com o mestre, isso pode não ocorrer em aventuras muito curtas, ou ocorrer mais de uma vez em aventuras muito longas. Via de regra, um nível a cada três ou quatro sessões é uma boa medida, mas fique à vontade para estabelecer um ritmo que funcione bem para você e seu grupo. Se todos estão se divertindo com o clima das aventuras, não há porque correr para subir de nível. Por outro lado, às vezes os jogadores podem estar ansiosos para acessar poderes mais avançados — ou você pode querer usar monstros mais perigosos! Nesse caso, fique à vontade para acelerar a evolução.

A seguir, neste capítulo, fornecemos dicas sobre construção de aventuras. Contudo, não se preocupe em criar uma história "perfeita", com jeito de filme ou série. Uma aventura na qual o grupo se divirta sempre será melhor que uma com um roteiro tecnicamente "bom". E para um jogo divertido, você só precisa estabelecer um desafio simples, colocar uns monstros para os jogadores derrotarem e, acima de tudo, estar aberto as contribuições *deles* para a história.

Campanhas

Por fim, uma campanha é uma sequência de aventuras unidas por uma trama maior, como resolver um grande mistério ou derrotar um vilão supremo. Uma campanha começa no início da primeira aventura e termina no fim da última aventura relacionada à trama — de preferência, com a resolução dela. A história dos aventureiros pode continuar, dando início a uma nova campanha com os mesmos personagens... Mas normalmente eles serão "aposentados" e os jogadores começarão uma nova campanha com novos heróis.

Pensar na campanha ajuda a ter um fio condutor para todas as aventuras e também a organizar o jogo no mundo real. Digamos que você crie uma trama que precisa de dez aventuras para ser concluída. Se cada aventura levar de duas a três sessões de jogo e seu grupo jogar uma vez por semana, isso significa que sua campanha levará de vinte a trinta semanas para ser concluída. Saber a duração esperada é útil para combinar os jogos com o grupo.

Não existe uma duração certa para campanhas. Cada grupo tem sua preferência. Comece com campanhas curtas (digamos, três aventuras) para ganhar experiência como mestre. Quando você se sentir à vontade, pode começar uma campanha realmente longa, que levará os heróis do 1° ao 20° nível.

Caso decida organizar sua campanha usando o modelo de três atos, você pode pensar em cada aventura (ou grupo de aventuras) da campanha como um ato. Assim, uma campanha poderia começar com uma aventura na qual os jogadores enfrentam uma ameaça local — o primeiro ato. Na segunda aventura, eles investigam e descobrem o que está por trás dessa ameaça — o segundo ato. Por fim, na terceira aventura eles derrotam o grande vilão que arquitetou tudo isso — o terceiro ato.

Criando uma História

O universo de *A Lenda de Ghanor RPG* comporta diversos gêneros, como ação, aventura e suspense. Porém, o tipo de história mais comum envolve grupos de aventureiros recebendo missões, ajudando pessoas e desbravando o mundo.

Sua primeira tarefa prática como mestre é criar a proposta da história que vai se desenvolver durante o jogo. Essencialmente, você vai apresentar aos jogadores o começo da narrativa e oferecer a eles razões para que se envolvam. Você não precisa pensar exatamente em como a história vai se desenrolar, muito menos em como ela termina — isso vai acontecer durante o jogo.

Em geral, a proposta ou início da história envolve um problema que está ocorrendo em algum lugar e os personagens jogadores devem resolver, como os heróis que são. Este problema pode ser algo básico, como um monstro atacando uma aldeia. Nas primeiras sessões, o melhor é que seja mesmo um desafio simples. Também pode ser algo mais complexo, como um

assassinato misterioso ou o desaparecimento de um item sagrado. Pense em algo que você ache que vá engajar o grupo, mas principalmente que seja divertido para você.

Depois disso, pense em como os personagens se envolverão. O jeito mais básico é fazer com que os coadjuvantes inocentes ofereçam uma recompensa: se os heróis conseguirem dar cabo do gigante que tomou o controle de um trecho da estrada, receberão uma bolsa cheia de moedas de ouro.

Todas as decisões que você tomar na elaboração das suas histórias podem ser influenciadas pelas informações que receber dos jogadores. Como grupo, vocês podem conversar sobre o tipo de histórias que gostariam de desenvolver juntos — por exemplo, alguns jogadores podem estar interessados em grandes sagas com exércitos e guerras, enquanto outros preferem tramas de investigação e terror. Você também pode usar as fichas dos personagens para ter ideias: a jogadora que interpreta uma clériga tem interesse no lado divino do cenário, enquanto o jogador que interpreta um ladino vai gostar de cenas de infiltração e furtividade.

Vamos explorar melhor o nosso exemplo do grupo que é contratado para lidar com um gigante na estrada. Os heróis pararam para descansar numa aldeia. Quando chegam na taverna, notam que todos olham para eles com esperança. Logo, a burgomestra entra no salão comunal, perguntando se eles são mesmo aventureiros. Ante a resposta positiva, ela diz que a aldeia precisa de ajuda, pois um gigante tomou o controle de um trecho da estrada e os aldeões não conseguem viajar para vender suas mercadorias, ou receber mercadores das regiões próximas. A aldeia vai pagar bem pelo serviço de dar cabo do monstro.

Quando você efetivamente começar a mestrar, vai usar essa proposta nas primeiras cenas, então partirá logo para o desenvolvimento da trama.

Desenvolvimento

Uma vez que você tenha a proposta da história (isto é, o começo), o passo seguinte é, obviamente, o meio. Contudo, uma vez que a sessão tenha começado, a história não pertence mais só a você: ela vai ser criada por todos, através das ações dos heróis e das reações do mundo. Por isso, não adianta planejar os mínimos detalhes do meio da história, escrever diálogos ou pensar em ações que os personagens "deveriam" tomar. Em vez disso, pense em pontos-chave da trama, que possam ser alcançados de várias formas.

Você pode inserir viradas de trama, mistérios, surpresas e elementos complexos, se quiser. Não precisa se apegar à proposta básica do início. No entanto, lembre-se que a história já terá algumas viradas naturalmente, pelas decisões inesperadas dos jogadores e pela aleatoriedade dos dados.

Digamos que você está usando nosso exemplo inicial: os heróis pararam numa aldeia e agora precisam lidar com o gigante que bloqueou a estrada. Isto é o início e depende muito pouco dos jogadores.

Mas e o meio?

O desenrolar mais previsível desta história seria o grupo ir até a tal estrada, enfrentar o gigante e voltar para receber a recompensa. Nesse caso, o meio da história seria simplesmente a viagem até o trecho da estrada e a luta contra a criatura. De novo, a história pode ser apenas isso. Mas digamos que você queira inserir um elemento a mais: uma pequena surpresa, um mistério, algo a mais para os jogadores fazerem em vez de apenas combater.

Você imagina que o tal gigante na verdade é vítima de uma maldição. Ele era um bardo que atraiu a fúria de um bruxo que vivia na floresta próxima. O feiticeiro amaldiçoou o bardo, condenando-o à forma de um brutal gigante. O coitado vem tentando se comunicar com os habitantes locais em busca de ajuda, mas todos apenas fogem dele ou o atacam. Nesse caso, o meio da história envolveria viajar até o trecho da estrada, encontrar o gigante e comunicar-se com ele de alguma forma.

Essa virada de trama já deve estar planejada antes do início da sessão de jogo, mas você não precisa prever exatamente como ela ocorrerá, muito menos como os jogadores reagirão. Não adianta pensar numa cena detalhada com os personagens dialogando com o gigante, ou escrever um discurso elaborado para a criatura amaldiçoada, pois qualquer coisa pode acontecer. Em vez disso, determine um ponto-chave: o gigante tenta se comunicar com os heróis.

Na hora do jogo, você descreve a estrada, então o vulto do gigante surge por entre as árvores. A criatura ruge: "Parem! Ouçam!"

E agora? Talvez os jogadores decidam escutar o que o gigante tem a dizer. Talvez resolvam atacar de qualquer jeito. Talvez um deles tente se esgueirar pela mata, procurando o covil do gigante, para descobrir se ele tem alguma vulnerabilidade ou se está escondendo algo. Talvez tudo isso aconteça. Você fez sua parte: inseriu o encontro com o gigante. Mas você não tem controle sobre o que acontece a partir daqui. Assim como os demais jogadores, você vai ver a trama sendo criada na hora, na sua frente.

Finalização

Se o meio da história é incerto, o fim é geralmente imprevisível. Não crie sua história com um fim definido. Em vez disso, esteja aberto para qualquer final que o grupo crie em conjunto. Na hora de planejar, volte ao começo, lembre do objetivo dos heróis e de suas motivações. Pense no que se pode ganhar ou perder, e em como os coadjuvantes reagiriam ao sucesso ou fracasso do grupo.

Nosso exemplo do gigante na estrada tem alguns finais prováveis. Talvez, para você, o fim "ideal" seja os heróis procurando o bruxo que amaldiçoou o bardo-gigante e o enfrentando, então quebrando a maldição. A história termina na aldeia, com o bardo tocando uma bela canção para todos.

Mas não se apegue a isso. Talvez, se os jogadores decidirem não falar com o gigante, o fim seja o grupo chegando à aldeia carregando o imenso cadáver, dizendo que se livraram da ameaça. Talvez o gigante acabe levando a melhor no combate e o fim seja o grupo morto ou batendo em retirada!

Talvez os heróis queiram falar com o gigante, mas não se interessem por quebrar a maldição. Pode ser que eles o convidem para fazer parte do grupo (afinal, é bem forte...), levem-no até a aldeia para explicar o mal-entendido ou proponham se juntar a ele para realmente extorquir os viajantes na estrada!

E agora?

Agora você está jogando RPG. Pense nos coadjuvantes que você criou e no que você conhece do mundo de jogo. Imagine como essas pessoas e esse mundo reagiriam a isso. Não se preocupe em ser "rápido" ou em amarrar a história perfeitamente — seguir o fluxo proposto pelo grupo é mais importante do que tentar atingir algum tipo de padrão de qualidade.

Depois do Fim

É claro, a história do gigante não precisa acabar aí — principalmente se o grupo tiver se aliado a ele ou feito alguma outra relação de longo prazo. Depois desses acontecimentos, pense em outros pontos-chave que tenham relação com a história maior que você esteja imaginando.

Digamos que, na sua cabeça, ao longo das aventuras os heróis vão enfrentar um grupo de bruxos que planeja erguer um exército de mortos-vivos e monstros para tomar o controle do reino. O bruxo que eles encontrariam na primeira sessão deveria ser a primeira pista desse plano.

Mestrar exige preparação...
Mas, acima de tudo, deve ser divertido!

Se os heróis tiverem matado o gigante, na próxima sessão podem se encontrar com a família do bardo, procurando por seu parente desaparecido. Se tiverem se unido ao gigante, podem testemunhar a chegada de outros bruxos à floresta. Pense no que for divertido para você e se lembre de não se apegar demais ao que você imagina ser o "melhor" curso de ação.

Modelos & Inspirações

Ao preparar suas histórias, é possível se basear em modelos narrativos ou usar obras já existentes como fonte de inspiração. Isso não é obrigatório, mas muitos mestres julgam que utilizar métodos como esses facilita o planejamento.

Zamir: um vilão inspirado nos clássicos

Modelo de Três Atos

O mais tradicional modelo de histórias no ocidente é a narrativa em três atos. Uma história em três atos é dividida em *apresentação*, *confronto* e *resolução*. A apresentação deixa os jogadores familiarizados com os elementos da história. O confronto os leva a solucionar um problema. A resolução lida com as consequências de suas ações.

No nosso exemplo do gigante, a apresentação consistiria nos heróis chegando à aldeia e recebendo o pedido de ajuda. O confronto seria o diálogo ou combate com o gigante, talvez a procura pelo bruxo e luta contra ele. A resolução seria o desfecho — com o gigante morto, o bruxo derrotado ou qualquer outro desenrolar.

O modelo de três atos é extremamente familiar e intuitivo para a maior parte das pessoas, pois é muito comum em histórias de fantasia. Se estiver em dúvida sobre como planejar sua história lembre desse modelo: basicamente, início, meio e fim.

Usando Inspiração

Repare que em nenhum momento dissemos que a proposta da história precisa ser original, ou mesmo tecnicamente "boa". Só deve ser divertida. Você pode se inspirar em romances (como a própria série *A Lenda de Ruff Ghanor*), filmes, podcasts... Apenas troque os nomes dos personagens coadjuvantes, mude alguns elementos e pronto!

Você pode usar *A Lenda de Ghanor RPG* como ferramenta para criar verdadeiros épicos originais, dramáticos e únicos, mas isso não é obrigatório. Além disso, você nunca estará criando essas histórias sozinho, mas em conjunto com os jogadores. Quase sempre é melhor ter uma proposta de história clara, instigante e que motive todos do que apresentar uma trama intrincada, mas pesada ou maçante demais.

Em tempo: se você não tiver ideia alguma, nem vontade de se inspirar, talvez outro jogador possa assumir o papel de mestre, com sua própria campanha, suas próprias aventuras. Mestrar é muito divertido e recompensador, mas não deve ser uma imposição.

Conduzindo a Sessão

Uma vez que a base da história esteja pronta, você pode começar a sessão. Vamos agora abordar as tarefas que você deverá fazer durante o jogo em si. Se na preparação você é como um roteirista (ainda que criando apenas a proposta inicial), durante a sessão você é como um diretor de cinema.

Narrando

A primeira coisa que você deve fazer em qualquer sessão é descrever a cena inicial. Para isso, e para qualquer outra descrição ao longo do jogo — seja um lugar no qual os personagens chegam, um coadjuvante que encontram ou mesmo o efeito de um ataque ou magia —, você atuará como o narrador de um livro, falando o que os personagens estão percebendo e sentindo. A seguir, trazemos algumas dicas que você pode seguir para narrar de forma confortável.

Use os Cinco Sentidos

Antes de descrever qualquer coisa, tente visualizar mentalmente. Depois de ter uma noção clara do que quer dizer, você pode colocar isso em palavras para os jogadores. Quando falamos de "visualizar" é fácil ficar apegado à visão, mas temos outros sentidos. Não descreva apenas o que os jogadores veem, mas também o que ouvem, o que cheiram, qual o gosto na boca ou a textura ao toque. Evite dizer o que eles sentem ou pensam sobre determinada coisa — cabe a eles reagirem às suas descrições e tomar decisões sobre o estado e a opinião de seus personagens.

Movimente os Cenários

Quando descrever um cenário, pense no que está acontecendo no plano de fundo. Evite cenários totalmente estáticos, a não ser que eles sejam pouco importantes. Mesmo que os acontecimentos de fundo não tenham impacto direto na cena, eles servem para dar mais cor e vida à narrativa. Se os jogadores estão em uma taverna, você pode descrever uma atendente equilibrando duas bandejas cheias de canecas ou um menestrel bêbado tentando afinar seu alaúde em um canto escuro. Se estão em uma vila de camponeses, não descreva apenas o ambiente rupestre e o cheiro de terra molhada. Mencione os trabalhadores cansados carregando suas ferramentas e cite as cantigas infantis saindo da roda das crianças.

Caracterize os NPCs

Ao narrar a história, você precisará interpretar os vários coadjuvantes que povoam o mundo. Para isso, anote dois ou três traços de personalidade para cada NPC. Por exemplo, brigão, tímido, sovina, iludido, arrogante etc. Ao interpretá-lo, lembre-se de que o NPC não é você e não deve reagir às atitudes dos protagonistas como você reagiria, mas sim de acordo com as características escolhidas. Reforce essas características ao longo das cenas, e logo o NPC será percebido pelo grupo como possuindo sua própria personalidade.

Seja autêntico

Ao narrar, descrever ou interpretar, não se preocupe em "falar bonito". Você não precisa ser um orador ou falar uma frase digna de estar em um livro. Seja objetivo, fale como normalmente falaria se estivesse contando um acontecimento qualquer para seus amigos. Por fim, lembre-se de que nem toda descrição precisa ser memorável. Tanto as descrições simples quanto as elaboradas são apenas ferramentas para se contar uma história. Uma não é necessariamente melhor do que a outra, apenas possuem usos diferentes. O recomendado é narrar cenas corriqueiras usando boa dose de improviso e se preparar de antemão para as cenas mais importantes da história, utilizando os cinco sentidos para tornar a descrição vívida e impactante.

Arbitrando Regras

Além de narrar, sua outra grande tarefa durante o jogo é arbitrar as regras. Isso inclui responder dúvidas e resolver situações não previstas pelas regras.

Respondendo Dúvidas

Em geral, quando uma dúvida sobre o funcionamento de uma regra surgir, caberá a você resolvê-la. Geralmente os jogadores propõem usos das regras que favorecem seus personagens — isso é natural e sinal de que estão engajados com a campanha. Mas nem sempre eles terão razão ou notarão o quanto essa interpretação das regras pode afetar o jogo como um todo. Caso haja dúvidas, o mestre tem a palavra final, para que a sessão não acabe se transformando num único e longo debate sobre regulamentos.

Isso não significa que você deva ser onisciente ou infalível. Você pode consultar o livro ou até mesmo um colega de jogo que conheça o sistema melhor. Não sinta que você precisa ser uma autoridade ou que deve esconder suas falhas do resto do grupo. Se realmente houver uma dúvida que ninguém sabe como resolver, seja franco. Decida na hora o que parecer mais razoável e siga em frente. Mais tarde, depois da sessão, todos vocês podem analisar melhor essa parte específica do sistema. Se você errou, não se preocupe: todos os mestres erram, e não há uma consequência séria disso. Também não refaça a cena ou "volte atrás" na história para corrigir o uso da regra. Apenas combine com o grupo que, daqui em diante, o regulamento será usado da forma correta.

Resista à tentação de atuar como um deus benevolente, distorcendo mecânicas para fazer a vontade dos jogadores. Também não seja um tirano, forçando tudo a se voltar contra eles! Em vez disso, tente tirar dúvidas e arbitrar disputas de forma neutra, aceitando a imprevisibilidade dos resultados.

Resolvendo Situações

A Lenda de Ghanor RPG traz regras para a maioria das situações. Para ações dos personagens, veja o **Capítulo 2: Perícias**. Para perigos que possam afetá-los, consulte o **Capítulo 7: Ameaças**. E, para cenas de ação, veja o **Capítulo 4: Jogando**. Juntando isso tudo, você tem mecânicas para resolver qualquer situação que surja no jogo… Ou quase. Isso porque, em RPG, os jogadores só são limitados por sua imaginação. Assim, mais cedo ou mais tarde, surgirá uma situação não prevista pelas regras. Quando isso acontecer, você precisará decidir como resolver essa situação em termos de jogo.

Adapte Mecânicas Existentes

Para começar, tente adaptar uma regra feita para uma situação similar, talvez com um modificador (bônus ou penalidade). Imagine que um aventureiro está perseguindo um bandido. O jogador tem a ideia de atirar uma flecha na perna do fora da lei para derrubá-lo. Não existe uma mecânica para "atirar na perna", mas existem manobras de combate, que são ataques com um propósito diferente de causar dano. Assim, em vez de inventar uma regra, você pode adaptar a manobra derrubar.

Como manobras só podem ser realizadas com ataques corpo a corpo, simplesmente permitir que o personagem faça uma manobra com um ataque à distância não é indicado, pois seria injusto com personagens focados em ataques corpo a corpo. Você pode resolver isso permitindo que ele faça a manobra, mas com uma penalidade no teste de ataque (digamos, –5). No geral, é melhor deixar um jogador tentar sua ideia, mesmo que com uma penalidade, do que simplesmente vetá-la.

Use Testes

Caso você não consiga se lembrar de uma regra similar que possa adaptar, utilize a mecânica básica do jogo: testes! O jogador descreveu uma ação que não possui uma regra específica? Escolha uma perícia apropriada, decida uma CD de acordo com a **Tabela 5-1** (veja a página 178) e peça um teste (ou faça um teste oposto, caso a ação seja contra outra criatura). Se o personagem passar no teste, consegue o que queria.

Apenas tome cuidado para que a oratória e capacidade descritiva do jogador não permitam que ele use sempre suas melhores estatísticas ou que sempre tenha sucesso. No exemplo do aventureiro

perseguindo um bandido, se você não se lembrasse da regra de manobras, poderia pedir um simples teste de Pontaria com uma penalidade, como se fosse um ataque normal, apenas mirado na perna... Mas isso levantaria questões: se é possível mirar na perna, é possível também mirar na cabeça? Um sucesso significa morte automática? É possível mirar no olho e cegar um adversário? É possível mirar numa fivela da armadura e fazer o inimigo perder Defesa?

Fazendo essas perguntas, você pode chegar à conclusão de que esses testes não existem no sistema básico por uma razão: reduziriam qualquer combate a testes para acertar cabeças! Talvez a perícia usada não seja a mais vantajosa para o jogador. Digamos que, em vez de Pontaria, ele poderia testar Cura (para localizar o ponto exato da perna onde um ferimento seria debilitante) ou Percepção (para notar o momento exato de disparar a flecha).

Em geral, criatividade e versatilidade por parte dos jogadores, usando habilidades diferentes, devem ser mais valorizadas do que tentativas de reduzir tudo a testes de suas melhores estatísticas.

Use Modificadores Circunstanciais

Muitas vezes, um jogador terá uma ideia para beneficiar um personagem, ou algo acontecerá para prejudicá-lo. Você pode resolver todas essas situações com modificadores circunstanciais. Se houver um fator beneficiando ou prejudicando um personagem, forneça um bônus de +2 ou imponha uma penalidade de –2, respectivamente. Se o fator for extremo, você pode aumentar o bônus ou a penalidade para +5 ou –5.

Por exemplo, um jogador está tentando convencer um guarda a dar informações, sendo que você já havia decidido que esse guarda é desonesto e corrupto. Se o jogador tiver a ideia de subornã-lo durante a conversa, você pode dar um bônus de +2 no teste de Diplomacia. Por outro lado, se o mesmo personagem está usando o brasão de Ghanor e agindo sob a autoridade da lei, você pode impor uma penalidade de -2 ou até -5.

Tome cuidado para que bônus circunstanciais não acabem virando bônus permanentes. Nem todos os guardas poderão ser subornados ou aceitarão o mesmo valor. Com certeza vários deles são honestos, ou estão com medo de serem pegos, ou simplesmente acham que não vale a pena. Como já foi dito antes, valorize criatividade e versatilidade, em vez de insistência em apenas uma ideia como solução para tudo.

Seja Coerente

Se você decidir uma situação de certa forma e, mais tarde, uma situação parecida surgir, é importante que sua decisão também seja parecida. Por exemplo, a bárbara do grupo quer erguer uma bigorna para impressionar os aldeões. Você arbitra que isso é um teste de Força com CD 15. Mais tarde, em outra aldeia, ela tenta repetir o feito, rola 16 e você diz que ela não consegue. A jogadora estaria certa em estranhar. Se não houver um motivo (digamos que a segunda bigorna é muito maior), seria melhor voltar atrás e considerar que a bárbara conseguiu ou dizer que você errou ao arbitrar a dificuldade da primeira vez.

Será impossível lembrar de todas as pequenas decisões que você tomar ao longo da campanha. Contudo, as mais marcantes ficarão na memória do grupo. Assim, os outros jogadores podem ajudá-lo a lembrar como situações anteriores foram resolvidas.

Sim, e...

RPG é, essencialmente, um jogo de improvisação. Existe preparação por parte do mestre e intenção por trás das ações dos jogadores, mas é impossível prever como as coisas vão acontecer. Os jogadores vão trabalhar para resolver os problemas que você apresentar para eles. Muitas vezes, essas resoluções vão acontecer de maneiras que você não havia planejado. Eles vão encontrar detalhes no cenário, nos NPCs e até mesmo na interpretação das regras para resolver os problemas. Pensando nisso, é útil usar a técnica do "Sim, e...". Essa técnica diz que devemos estar abertos às sugestões e ideias de todos os envolvidos na improvisação (a parte do "Sim") e devemos trabalhar de maneira colaborativa, buscando trazer elementos para somar às ideias (a parte do "e…").

Esteja aberto a soluções criativas, tentando adotar a postura do "Sim, e…" na qual você aceita a sugestão e apresenta um complemento à narrativa. Digamos que você pensou em uma cena na qual o grupo invade o covil de um troll. Porém, em vez disso, os jogadores resolvem armar uma emboscada na entrada da caverna para quando ele sair. Deixe que façam isso. O troll estará em desvantagem sendo emboscado, mas a situação como um todo continua sendo interessante. Em vez de uma invasão sem graça e um combate desafiador, agora vocês têm uma cena de preparação e planejamento, seguida por um combate mais fácil. Como sua própria contribuição (a parte do "e..."), você pode decidir que o troll urra de raiva por ser emboscado, chamando outros monstros da região. Os heróis continuam em vantagem, mas precisam resolver a luta antes que os reforços cheguem!

Quando Dizer Não

Nem sempre responder "sim" para as ideias dos jogadores será o melhor. Afinal, uma história de RPG é criada pelo grupo todo, não apenas pelos jogadores.

Em primeiro lugar, às vezes a ideia simplesmente não vai dar certo. Vamos voltar ao exemplo do jogador tentando convencer o guarda. Digamos que você já estipulou que o guarda não é corrupto, mas honesto. A personalidade do coadjuvante não deve mudar radicalmente apenas para que a ideia do jogador funcione. Heróis falham, e muitas vezes precisam quebrar a cabeça para arranjar soluções. Como mestre, não é sua função tentar agradar o tempo todo.

Também existem casos em que a ideia de um jogador irá prejudicar outro. Por exemplo, em vez de oferecer suborno, o personagem denuncia outro personagem, incriminando-o na tentativa de obter o favor do guarda. Ninguém é obrigado a concordar com ações que irão prejudicar a diversão dos demais de propósito. Nesse caso, você não precisa inventar uma desculpa para o guarda recusar a denúncia. Você pode interromper temporariamente o jogo e dizer que é melhor não tomar ações antagônicas aos colegas. Se o grupo todo quiser um jogo de intriga e traição, então ótimo, mas isso deve ser combinado desde o início.

Por fim, existem casos (felizmente raros) em que uma ideia é propositalmente pensada para colocar o mestre numa situação difícil. O mestre também é parte do grupo e merece se divertir tanto quanto os jogadores. Se um jogador fizer algo para "avacalhar", fique à vontade para vetá-lo ou até interromper a sessão para conversar sobre como aquilo não foi legal.

Por mais que você se prepare, os jogadores sempre podem surpreendê-lo.

Acordos e Regras da Casa

Cada grupo é único e jogará de seu jeito. Não há problema nisso, mas é importante que todos os jogadores saibam como é o jeito do grupo.

Acordos são determinações do grupo acerca de comportamentos e temas que podem surgir durante o jogo. Quando o grupo se reúne para jogar? Há um membro responsável por marcar as sessões e avisar os outros? O que fazer se um jogador se atrasar ou não aparecer? É importante que essas perguntas tenham respostas que funcionem para todo mundo, para que ninguém se sinta prejudicado. Além dessas questões práticas, o RPG pode lidar com temas sensíveis, e é saudável que todos estejam de acordo com o que será abordado no jogo. Conversem entre si antes da primeira sessão e vejam se alguém gostaria que determinado tema não aparecesse na história.

Já regras da casa servem para determinar como algumas mecânicas funcionam para o seu grupo. Por exemplo, caso seu grupo queira combates mais letais, vocês podem decidir que todos os personagens recebem 1 PV a menos por nível. Essas regras da casa devem ser feitas com cuidado. Afinal, as mecânicas foram pensadas para que o jogo transmita certa sensação, além de passarem por balanceamentos e revisões. Ao se criar regras da casa, existe grande chance de afetar outras mecânicas, podendo gerar confusões e desequilíbrios. De qualquer maneira, o jogo é de vocês e somente o grupo sabe dizer quais são suas necessidades.

NPCs

Os personagens jogadores são os protagonistas da história. Mas, além deles, suas aventuras vão incluir inúmeros outros personagens. Desde o grande vilão até o garoto que cuida dos cavalos, o mundo é povoado por antagonistas e coadjuvantes. Esses são os NPCs — da sigla em inglês para "personagem não jogador", pois são controlados pelo mestre.

Tente criar NPCs divertidos e marcantes, para que seus jogos não pareçam um deserto povoado apenas por zumbis sem mente — e também para que você mesmo possa se divertir mais ao jogar. A seguir discutimos alguns arquétipos típicos de RPG.

Tipos de NPCs

A quantidade de personalidades distintas para NPCs só depende de sua imaginação. Contudo, existem alguns estereótipos que são úteis para muitas aventuras. Eles não apenas são personagens divertidos e fáceis de interpretar, mas cumprem funções na narrativa e tornam seu trabalho mais simples.

Velhinho da Taverna

Talvez o tipo mais clássico em aventuras de RPG, o velhinho da taverna em geral é um senhor idoso que chega aonde os aventureiros estão reunidos (em geral uma taverna) anunciando que há um problema urgente que só pode ser resolvido por heróis. Embora seja um clichê, o velhinho da taverna tem algumas vantagens: ele claramente precisa de ajuda, não pode resolver o problema sozinho e tem informações relevantes. Todos aceitam que um velhinho não possa dar cabo de um bando de hobgoblins com as próprias mãos, mas que conheça bem os caminhos da floresta porque andava por lá quando era jovem. Os heróis não precisam desconfiar dele, pois é uma figura conhecida na região. Ele tem necessidade, informação e confiabilidade — a receita certa para dar uma missão aos aventureiros.

Mentor Palpiteiro

O mentor palpiteiro (ou "mestre dos magos") é uma figura de autoridade na vida de um ou mais personagens — um mestre, superior ou mesmo parente mais velho. É um NPC útil porque, através dele, o mestre pode dar qualquer dica ou bônus aos heróis. Por que ele não deu esse benefício antes? Porque era importante que o herói aprendesse a se virar sozinho! O mentor palpiteiro também pode colocar os aventureiros na linha quando estão fazendo bobagens demais ou servir como a voz do mestre e do cenário. Os heróis ficaram com o ouro roubado pelos bandidos em vez de devolvê-lo às vítimas? Adivinhe quem vai puxar sua orelha! O mentor palpiteiro não está disponível sempre que o jogador quer, ele surge quando decide. Pode parecer arbitrário, mas se ele for misterioso e sábio o bastante, os jogadores vão aceitar.

Protegido Indefeso

Um NPC incapaz de resistir sozinho aos perigos, mas que está nas mesmas situações que os heróis. O protegido indefeso pode ser um fator de complicação em cenas de ação ou pode ser sequestrado para motivar aventuras. Só funciona se o grupo se importar com ele e se houver uma boa razão para ele não conseguir se virar sozinho. Se uma caçadora está sempre precisando ser defendida pelos heróis, os jogadores podem ficar irritados com ela, e com razão. Ela pode pegar seu arco e cuidar da própria vida! Para garantir que o protegido indefeso tenha a simpatia do grupo, faça com que ele ofereça algum benefício (por exemplo, é um garoto muito doente, mas capaz de prever o futuro) e que só entre em jogo esporadicamente.

Aliado

É fácil criar um mundo em que todos são vítimas que precisam ser salvas (velhinhos da taverna, protegidos indefesos) ou vilões que querem matar os heróis. Para evitar isso, existe o aliado, um NPC que vive para ajudar. Ele não deve acompanhar os heróis o tempo todo, mas às vezes aparece para ajudar ou dar dicas. Um aliado ocasional faz com que o jogo seja mais leve e diminui qualquer sensação de antagonismo entre jogadores e mestre.

Vilão

Uma boa história de fantasia pede um bom vilão. Existem incontáveis tratados sobre como criá-los, mas o que interessa para o mestre é como o vilão ser eficiente em jogo e ser percebido pelos jogadores. O vilão deve ter um plano que ameace o modo de vida dos personagens de forma definitiva, mas que pareça plausível. Um vilão cujo plano é a destruição global certamente será derrotado, pois os jogadores sabem que você não quer destruir o mundo. Contudo, um vilão que quer dominar os reinos pode ser bem-sucedido, então todos serão governados por um tirano. O vilão deve ser tão poderoso que é impossível para os heróis vencê-lo até o final da campanha. Contudo, também deve haver algum tipo de comunicação entre heróis e vilão. Os heróis devem encontrar e interagir com ele pelo menos uma vez no início da campanha e uma vez no meio, antes do encontro final. Dê a seu vilão algum motivo para não matar os heróis (talvez eles sejam salvos pelo indeciso misterioso?) e aos heróis um motivo para odiá-lo (talvez ele mate um protegido indefeso ou um aliado). Os jogadores precisam descobrir o grande plano do vilão, se possível no meio da campanha, para saber o que vai acontecer em caso de fracasso.

Capanga Recorrente

Enquanto o vilão é uma figura imperdoável e inatingível, o capanga recorrente é seu assecla, que os aventureiros encontram de novo e de novo ao longo da campanha. Alguns capangas recorrentes são imbecis que só servem para ser alvo de pena ou de piadas, outros são ameaças reais. Contudo, este inimigo está no nível dos heróis. Ao se enfrentarem, o resultado é sempre incerto. Mas o capanga recorrente também deve ter um meio de escapar sempre que for vencido, ou não será recorrente. É comum que sofra com uma maldade do vilão entre o meio e o fim da campanha, passando a ser um aliado dos heróis. Ele também pode morrer nas mãos do vilão — os heróis provavelmente têm alguma afeição por ele e vão relutar em matá-lo.

Indeciso Misterioso

Às vezes os aventureiros se metem numa enrascada da qual não conseguem sair sozinhos. Ou então ficam com poder demais — talvez caia em suas mãos um artefato que deveria estar longe. Você, como mestre, precisa de um jeito de ajudá-los sem que eles possam contar com ajuda o tempo todo, ou de derrotá-los sem matá-los. Entra aí o indeciso misterioso, um NPC mais poderoso que os heróis e capaz de surgir e desaparecer de repente. Mais importante do que isso, ele conhece os personagens, mas eles não o conhecem. Seus objetivos às vezes coincidem com os dos heróis, às vezes não. O indeciso misterioso não irá ajudar os personagens se isso não for bom para ele, mas também não os odeia. Quando os enfrenta, ele nunca mata. Quando ajuda o grupo, é sempre de forma enigmática. Em algum ponto da história, o grupo deve ficar tão poderoso quanto o indeciso. Então ele precisará de ajuda e revelará afinal quem era o tempo todo e quais seus objetivos. Quando isso acontecer, ele passa a ser um aliado normal.

Regras para NPCs

Categorias de Atitude

Todo NPC possui uma *categoria de atitude* em relação a cada personagem — uma medida da afinidade do NPC com o personagem. Normalmente, você não precisa se preocupar com a categoria de atitude. Porém, ela pode ajudá-lo a determinar o que o NPC está disposto a fazer pelo personagem.

Prestativo. Adora o personagem e pode ajudá-lo, mesmo correndo perigo. Um herói recebe +5 em testes de persuasão contra NPCs prestativos.

Amistoso. Gosta do personagem e pode ajudá-lo, mas dificilmente se arriscará por ele.

Indiferente. Não gosta nem desgosta do personagem. Vai tratá-lo como socialmente esperado. Esta é a categoria padrão.

Inamistoso. Desgosta do personagem, mas não a ponto de se arriscar para prejudicá-lo. Pode enganá-lo, criar intrigas sobre ele... Um herói sofre –5 em testes de persuasão contra um NPC inamistoso.

Hostil. Odeia o personagem e vai tentar prejudicá-lo, mesmo correndo perigo — pode roubá-lo ou mesmo atacá-lo! Um herói falha automaticamente em testes de persuasão contra um NPC hostil.

Fichas de NPCs

NPC normalmente não precisam de fichas. Para aqueles que vão apenas conversar com o grupo, você só precisa de um nome, uma frase de descrição e alguns traços de personalidade. Um NPC só precisa de ficha se puder enfrentar o grupo.

NPCs com fichas são divididos em três papéis — *combatentes*, *especialistas* e *conjuradores* (focados em combate, perícias e magia, respectivamente) —, e nos mesmos patamares de aventureiros (iniciante, veterano, campeão e lenda).

Para criar uma ficha de NPC, use a ficha base do papel e patamar escolhido. A seguir, selecione uma habilidade por patamar (você também pode adicionar habilidades de raça, se quiser). Essas fichas devem ser usadas para NPCs importantes, como comandantes e vilões. Para bandidos, soldados e outros asseclas, use ou adapte as fichas do Capítulo 7.

NPCs Combatentes

Combatente Iniciante — ND 2

Humanoide Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4
Defesa 19, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 70
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +12 (1d8+5, 19).

For 3, Des 0, Con 2, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +4, Intimidação +2.
Equipamento Cota de talas, escudo pesado, espada longa.

Combatente Veterano — ND 7

Humanoide Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +8
Defesa 30, Fort +18, Ref +14, Von +7, redução de dano 5, uma vez por cena reduz um dano à metade
Pontos de Vida 220
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +24 (2d8+20, 19).

For 4, Des 0, Con 2, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +11, Intimidação +6.
Equipamento Armadura completa, escudo pesado, espada longa atroz.

Combatente Campeão — ND 12

Humanoide Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +11
Defesa 40, **Fort** +24, **Ref** +20, **Von** +13, redução de dano 10, uma vez por cena reduz um dano à metade
Pontos de Vida 450
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa x3 +35 (2d10+35, 17)

For 5, Des 0, Con 2, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +15, Intimidação +9.
Equipamento Armadura completa reforçada, escudo pesado reforçado, espada longa atroz pungente.

Combatente Lenda — ND 17

Humanoide Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +15
Defesa 50, Fort +30, Ref +25, Von +15, redução de dano 10, uma vez por rodada reduz um dano à metade
Pontos de Vida 700
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa x4 +50 (2d12+50, 15/x3).

For 6, Des 0, Con 2, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +20, Intimidação +13
Equipamento Armadura completa reforçada selada sob medida, escudo pesado reforçado, espada longa atroz pungente.

Habilidades de Combatentes

Arqueiro Aumente Des até o valor da For. Adicione ataques com arco longo com mesmo valor de ataque e dano da espada longa, mas crítico em x3.
Atento +2 por patamar em Iniciativa e Percepção.
Blindado Recebe redução de dano 5 no patamar iniciante, 10 no patamar veterano, 15 no patamar campeão e 20 no patamar lenda (cumulativo). ND +1.
Bloqueio Uma vez por rodada, quando for alvo de um ataque, aumente a Defesa em +2 por patamar. ND +1.
Duelista Troque os valores de Força e Destreza. Troque a espada longa por uma rapieira, aumentando sua margem de ameaça em 1. Aumente a Defesa em +2 por patamar e reduza os PV em –10 por patamar.
Lutar Outro Dia Uma vez por cena, se for reduzido a 0 ou menos PV, fica com 1 PV e se move seu deslocamento, como uma reação.
Mortífero Aumenta a margem de ameaça dos ataques em +4 e o multiplicador de crítico em +2. ND +1.
Perito Aumente Int para 2 e adicione treinamento em uma perícia por patamar.
Poder de Classe Escolha um poder de bárbaro, cavaleiro, bucaneiro ou soldado. *Requisito:* Poderoso.
Poderoso Recebe 5 PM por patamar. Pode gastar 5 PM para fazer uma ação padrão adicional. ND +1.
Resistente Recebe +25 PV no patamar iniciante, +50 PV no patamar veterano, +100 PV no patamar campeão e +200 PV no patamar lenda. ND +2.
Veloz Aumente o deslocamento em 1,5m por patamar.

NPCs Especialistas

Especialista Iniciante — ND 2

Humanoide Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +5
Defesa 17, **Fort** +7, **Ref** +11, **Von** +2
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +10 (1d4+3, 19).
À Distância Arco curto +10 (1d6+7, x3).

For 0, Des 3, Con 0, Int 2, Sab 0, Car 0

Perícias Acrobacia +8, Furtividade +8, Ladinagem +8.
Equipamento Armadura de couro, adaga, arco curto.

Especialista Veterano — ND 7

Humanoide Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +9
Defesa 25, **Fort** +14, **Ref** +20, **Von** +7
Pontos de Vida 160
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga x2 +22 (1d4+4, 19).
À Distância Arco curto x2 +22 (1d6+20, x3).

For 0, Des 4, Con 0, Int 2, Sab 0, Car 0

Perícias Acrobacia +13, Furtividade +13, Ladinagem +13.
Equipamento Armadura de couro, adaga, arco curto.

Especialista Campeão — ND 12

Humanoide Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +15
Defesa 35, **Fort** +20, **Ref** +25, **Von** +12, camuflagem leve
Pontos de Vida 450
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga x2 +35 (1d4+5, 19).
À Distância Arco curto x4 +35 (1d6+30, x3).

For 0, Des 5, Con 0, Int 2, Sab 0, Car 0

Perícias Acrobacia +22, Furtividade +22, Ladinagem +22.
Equipamento Armadura de couro, adaga certeira, arco curto atroz.

Especialista Lenda — ND 17

Humanoide Médio

Iniciativa +27, Percepção +21
Defesa 45, Fort +25, Ref +30, Von +15, camuflagem leve
Pontos de Vida 550
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga x2 +35 (1d4+6, 17).
À Distância Arco curto x4 +35 (1d6+30, x4).

For 0, Des 6, Con 0, Int 2, Sab 0, Car 0

Perícias Acrobacia +27, Furtividade +27, Ladinagem +27.
Equipamento Armadura de couro, adaga certeira, arco curto atroz maciço.

Habilidades de Especialistas

Acadêmico Aumente Int para 3, +1 por patamar. Adicione Conhecimento e mais duas perícias baseadas em Inteligência com bônus igual ao de Acrobacia.
Adaga Envenenada Como uma ação de movimento, pode envenenar a adaga. O próximo ataque bem-sucedido causa 1d12 de dano adicional para cada patamar.
Ataque Furtivo Recebe +2d6 de ataque furtivo por patamar. ND +1.
Atlético Adicione For no mesmo valor da Des. Troque a adaga por uma espada larga (dano igual ao da adaga +1d4).
Carismático Adicione Car 3, +1 por patamar. Adicione Diplomacia, Enganação e mais uma perícia baseada em Carisma com bônus igual ao de Acrobacia.
Desaparecer nas Sombras Quando um ataque corpo-a-corpo reduzi-lo a 0 PVs, pode fazer um teste de Furtividade com CD igual ao dano. Com sucesso, evita o golpe e se esconde nas sombras mais próximas, facilitando que saia de cena para lutar outro dia.
Escorregadio +5 em testes para escapar de amarras ou da manobra agarrar.
Perito: Adicione duas perícias treinadas por patamar.
Poder de Classe Escolha um poder de bardo, ladino ou nobre. *Requisito:* Poderoso.
Poderoso 5 PM por patamar. Pode gastar 2 PM para rolar de novo um teste e ficar com o melhor resultado. ND +1.
Sempre Preparado Uma vez por cena, pode sacar da sua bolsa como ação livre um item que custe até 200 PP por patamar.
Veloz Aumente o deslocamento em 3m por patamar.

NPCs Conjuradores

Conjurador Iniciante — ND 2

Humanoide Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3
Defesa 17, **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +11
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +10 (1d4, 19).

For 0, Des 0, Con 0, Int 3, Sab 0, Car 0

Perícias Misticismo +6.
Equipamento Adaga, varinha arcana.
Magias 20 PM. Conhece e pode lançar três magias de primeiro círculo de uma tradição à sua escolha.

Conjurador Veterano — ND 7

Humanoide Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +7
Defesa 24, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +20
Pontos de Vida 180
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +18 (1d4, 19).

For 0, Des 0, Con 0, Int 4, Sab 0, Car 0

Perícias Misticismo +13.
Equipamento Adaga, varinha arcana.
Magias (30 PM) Conhece e pode lançar três magias de primeiro e segundo círculos de uma tradição à sua escolha.

Conjurador Campeão — ND 12

Humanoide Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +10
Defesa 34, **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +11
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo adaga +10 (1d4, 19)

For 0, Des 0, Con 0, Int 5, Sab 0, Car 0

Perícias Misticismo +17.
Equipamento Adaga, varinha arcana.
Magias (40 PM) Conhece e pode lançar três magias do primeiro ao terceiro círculo de uma tradição à sua escolha.

Conjurador Lenda — ND 17

Humanoide Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +14
Defesa 44, **Fort** +2, **Ref** +7, **Von** +11
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +10 (1d4, 19).

For 0, Des 0, Con 0, Int 6, Sab 0, Car 0

Perícias Misticismo +25.
Equipamento Adaga, varinha arcana.
Magias (50 PM) Conhece e pode lançar três magias do primeiro ao quarto círculo, além de uma magia de quinto círculo, de uma tradição à sua escolha.

Habilidades de Conjuradores

Adaga Mística A adaga causa 2d6 de dano adicional de eletricidade, fogo ou frio por patamar.

Atlético Adicione +2 em For e Des. Aumente For e Des em +1 no patamar campeão. Adicione treinamento em Acrobacia ou Atletismo, à sua escolha.

Bardo Troque os valores de Int e Car. Adicione Atuação com o mesmo bônus de Misticismo. Use a lista de magias de bardo.

Clérigo Troque os valores de Int e Sab. Adicione a mesma armadura, escudo e Defesa de um combatente do mesmo patamar. Troque a tradição por um santo. Troque a varinha arcana por um símbolo sagrado.

Druida Troque os valores de Int e Sab. Use a lista de magias de druida. Remova a varinha arcana.

Fuga Mágica Uma vez por cena, quando um ataque ou efeito o reduz a 0 PV, pode gastar 10 PM para ficar com 1 PV e invisível, como a magia *Invisibilidade*. *Requisito:* patamar campeão.

Magia Poderosa Uma vez por cena, pode lançar uma magia que conheça causando dano máximo.

Magia Pungente Uma vez por cena, pode lançar uma magia que conheça com CD +5.

Magia Rápida Uma vez por cena, pode lançar uma magia que conheça como uma ação livre.

Poder de Classe Escolha um poder de mago. Caso tenha as habilidades Bardo, Clérigo ou Druida, em vez disso pode escolher poderes da classe correspondente.

Poderoso +10 PM por patamar. ND +1.

Recuperação Mística Quando começar um turno com 0 PM, role 1d6. Em um resultado 1 ou 2, recupera 5 PM por patamar.

Parceiros

Parceiros são NPCs que se aventuram com o grupo. Podem ser adquiridos através de habilidades, contratados ou comprados (no caso de animais) ou mesmo recebidos como recompensa por uma missão ou boa ideia.

Usando Parceiros

Em *A Lenda de Ruff Ghanor RPG*, o foco da história são os personagens — eles são os astros, os protagonistas, aqueles que resolvem os problemas. NPCs devem ser figurantes ou, no máximo, coadjuvantes. Assim, evite parceiros que participem da ação o tempo todo. A menos que sua campanha seja justamente sobre recrutá-los, eles devem ser usados apenas em situações especiais. A mais clássica é quando heróis estão perto de enfrentar um vilão poderoso, que não podem derrotar sozinhos. Antes do confronto final, recrutam parceiros para equilibrar a batalha.

Parceiros também podem ser recompensas por boas ideias ou missões concluídas. O grupo fez amizade com um guerreiro local? Quando um monstro atacar a cidade, talvez ele apareça para dar uma mãozinha. O grupo salvou um barão? O nobre pode enviar uma cavaleira para acompanhá-los na próxima aventura. Receber ajuda de um parceiro é algo original, especialmente se os jogadores estão cansados de lidar com dinheiro e itens mágicos. Porém, evite usá-los apenas como bônus. Mesmo parceiros obtidos por habilidades ou poderes devem ter personalidade e fazer parte da história. Caso contrário, serão reduzidos a um ajuste numérico na ficha.

O mestre não precisa interpretar o parceiro a cada momento — ele é um coadjuvante, não precisa de tanta atenção. Mas às vezes deve dizer alguma coisa ou dar uma ideia (que nem precisa ser boa...). Parceiros obtidos por habilidades podem ser interpretados pelo próprio jogador que os escolheu, de acordo com a preferência do grupo.

Parceiros funcionam melhor quando são usados com parcimônia. Um parceiro que sempre esteja com o grupo pode virar "cenário" e ser esquecido. Além disso, se os jogadores sempre puderem contar com seus bônus, ele deixará de ser especial. Mesmo que o parceiro seja amigo do grupo, arranje motivos para que ele não possa se aventurar sempre. O guerreiro precisa proteger a cidade, afinal de contas!

Regras de Parceiros

Parceiros não atuam como NPCs completos. Eles não têm um turno e não realizam ações. Em vez disso, cada parceiro ajuda um personagem, fornecendo um bônus. Esse bônus depende do tipo e nível de poder do parceiro (*iniciante*, *veterano* ou *mestre*). Essa classificação é abstrata, não indicando classe e nível do NPC, e fica a cargo do mestre. Parceiros fornecidos por habilidades só mudam de poder (de iniciante para veterano, por exemplo), quando instruído pela habilidade.

Cada parceiro pode ajudar apenas um personagem por vez. No início do seu turno, você pode gastar uma ação de movimento para passar um parceiro para outro personagem em alcance curto até o fim da cena (para fazer isso com um animal, você precisa ser treinado em Adestramento). Um parceiro montaria deve ser desmontado e montado normalmente.

Parceiros não podem ser alvos de ações hostis. Porém, em situações dramáticas, o mestre pode decidir que algo acontece com ele. Se um personagem é capturado por orcs, o cavalo dele pode acabar a serviço dos humanoides — ou ser devorado! Veja também o quadro "Parceiros Vulneráveis", na página 215.

Limites de Parceiros. Personagens iniciantes (até o 4º nível) podem ter um parceiro, personagens veteranos e campeões (do 5º ao 16º nível) podem ter até dois e personagens lenda (do 17º nível em diante) podem ter até três parceiros. Se um efeito fornecer um parceiro além do seu limite, você não se beneficiará dele — mas pode passá-lo para outro personagem como visto acima.

Tipos de Parceiros

Estes são exemplos de parceiros e seus respectivos bônus por patamar, mas o mestre é livre para criar outros. Pode inclusive misturar benefícios: um clérigo de São Arnaldo pode fornecer +2 na Defesa e permitir que você gaste 3 PM para recuperar 3d8+3PV (os benefícios de um guardião iniciante e um místico veterano).

Adepto

Um conjurador capaz de ajudá-lo a lançar suas magias. *Iniciante:* o custo para lançar suas magias de 1º círculo diminui –1 PM. *Veterano:* como acima, mas também reduz o custo de suas magias de 2º círculo. *Mestre:* como acima, e esta redução se torna cumulativa com outras reduções.

Por que Parceiros?

Parceiros são mais indicados que NPCs com fichas porque aceleram o jogo e mantêm o foco nos personagens. Se cada parceiro tivesse suas próprias ações, o jogo ficaria lento. Além disso, se agisse independentemente, um parceiro poderia acabar rolando o ataque que mata o vilão, frustrando os jogadores. Com parceiros que oferecem bônus, quem efetivamente age é sempre o jogador.

Ajudante

Um trabalhador ou aprendiz que ajuda em funções diversas. *Iniciante:* você recebe +2 em duas perícias. *Veterano:* muda para +2 em três perícias. *Mestre:* muda para +4 em três perícias. As perícias são definidas pelo parceiro. Um ajudante não pode fornecer bônus em Luta ou Pontaria.

Assassino

Um ladino ou outro tipo furtivo e letal. *Iniciante:* você pode usar Ataque Furtivo +1d6 (se já possui, o bônus é cumulativo). *Veterano:* além do Ataque Furtivo, fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. *Mestre:* muda o dano do Ataque Furtivo para +2d6. Note que, além de fornecer +2 em testes de ataque corpo a corpo, o bônus por flanquear facilita que o personagem use seu Ataque Furtivo.

Atirador

Um arqueiro, besteiro ou outro combatente à distância. *Iniciante:* uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano à distância. *Veterano:* muda para +1d10. *Mestre:* muda para +2d8.

Besta de Carga

Um animal capaz de carregar peso, como um boi, burro ou mula. *Iniciante:* pode carregar 10 espaços de itens. *Veterano:* pode carregar 15 espaços. *Mestre:* pode carregar 20 espaços de itens.

Carregador

Alguém forte e corajoso para acompanhá-lo em suas aventuras enquanto carrega seu equipamento. *Iniciante:* pode carregar 2 espaços e usar qualquer item que esteja carregando e não exija um teste (como empunhar uma tocha ou aplicar um bálsamo restaurador). *Veterano:* como acima, mas pode carregar 5 espaços. *Mestre:* como acima, mas pode carregar 10 espaços.

Combatente

Um soldado ou animal de caça. *Iniciante:* +2 em testes de ataque. *Veterano:* muda para +3 em testes de ataque. *Mestre:* muda para +4 em testes de ataque e, uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para fazer um ataque extra.

Destruidor

Um mago ou alquimista. *Iniciante:* uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio (de acordo com o parceiro) em um alvo em alcance curto. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 2 PM para causar 4d6 pontos de dano. *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 4 PM para causar 6d6 pontos de dano em uma área de 6m de raio em alcance médio.

Emissário

Um menestrel ou cortesão treinado em apresentações solenes. *Iniciante:* você recebe +2 em Diplomacia e Intuição. *Veterano:* no início de cada cena, você pode gastar 2 PM para fornecer +2 em testes de perícias baseadas em Carisma para você e seus aliados até o final da cena. *Mestre:* você pode usar o poder Jogo da Corte (veja a página 59).

Espião

Um indivíduo discreto e de ouvidos abertos. *Iniciante:* você recebe +2 em Furtividade e Investigação. *Veterano:* você faz testes de Investigação na metade do tempo e não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover no seu deslocamento normal. *Mestre:* quando faz um teste de Furtividade ou Investigação, você pode gastar 2 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Fortão

Alguém acostumado a bater primeiro e pensar depois, como um bárbaro e certos animais selvagens. *Iniciante:* uma vez por rodada, você recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Veterano:* muda para +1d12. *Mestre:* muda para +3d6.

Guardião

Um guarda, cavaleiro, cão de guarda ou outro NPC cuja função primária é proteger. *Iniciante:* você recebe +2 em Defesa. *Veterano:* muda para +3 em Defesa. *Mestre:* muda para +4 em Defesa e +2 em testes de resistência.

Magivocador

Um conjurador especializado em magias ofensivas. *Iniciante:* o dano de suas magias aumenta em +1 dado do mesmo tipo. *Veterano:* como acima, e a CD para resistir a suas magias aumenta em +1. *Mestre:* como acima, e o dano de suas magias aumenta em +1 dado do mesmo tipo (para um total de +2 dados).

Médico

Um clérigo, druida, herbalista ou outro NPC com capacidades curativas. *Iniciante:* uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para curar 1d8+1 PV de uma criatura adjacente. *Veterano:* como acima, mas você pode gastar 3 PM para curar 3d8+3 PV ou remover uma condição prejudicial (como abalado ou fatigado). *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 5 PM para curar 6d8+6 PV.

Místico

Um mago, estudioso ou outro NPC com conhecimento arcano. *Iniciante:* o máximo de PM que você pode gastar em suas magias aumenta em +1. *Veterano:* você aprende uma magia adicional de qualquer tipo e círculo que possa lançar. *Mestre:* o máximo de PM que você pode gastar em suas magias aumenta em +1 (para um total de +2) e você aprende uma segunda magia adicional de qualquer tipo e círculo que possa lançar.

Perseguidor

Um caçador, animal farejador ou outro especialista em localizar alvos. *Iniciante:* +2 em Percepção e Sobrevivência. *Veterano:* você pode usar Sentidos Aguçados. *Mestre:* você pode usar Percepção às Cegas.

Sábio

Um estudioso de assuntos diversos. *Iniciante:* você recebe +2 em Conhecimento, Misticismo e Nobreza e pode fazer testes destas perícias mesmo sem ser treinado. *Veterano:* o bônus se aplica a uma perícia adicional, a sua escolha (exceto Luta ou Pontaria). *Mestre:* o bônus muda para +3.

Vigilante

Um vigia ou animal de guarda, sempre atento aos arredores. *Iniciante:* +2 em Percepção e Iniciativa. *Veterano:* você pode usar Esquiva Sobrenatural. *Mestre:* você pode usar Olhos nas Costas.

Parceiros Vulneráveis

Com esta variante, parceiros podem se ferir e morrer. Sempre que um personagem sofre dano, deve rolar um dado para cada parceiro. Com um resultado "1", o parceiro em questão fica ferido. Por si só, isso não tem efeito em jogo. Porém, caso o jogador role um novo "1" para um parceiro que já esteja ferido, esse parceiro morre. O dado rolado depende do poder do parceiro: d4 para iniciantes, d6 para veteranos e d8 para mestres. Esta variante coloca sobre o jogador a decisão de continuar ou não usando um parceiro ferido – o personagem abre mão da ajuda para não arriscar o amigo?

Para grupos de capangas, esta variante funciona de forma diferente. Se todos os capangas em um grupo forem derrotados, role um dado, como acima. Se o resultado for "1", os capangas morrem.

Recomendamos usar esta variante apenas para parceiros circunstanciais, não para aqueles recebidos por habilidades de classe.

Capangas

Capangas são parceiros que agem em grupo. Individualmente, são fracos, mas graças aos números, tornam-se perigosos. Eles usam as seguintes regras.

- Para usar um grupo de capangas em combate, primeiro você deve posicioná-los. Para isso, você gasta uma ação completa e posiciona cada capanga do grupo em um espaço desocupado em alcance curto.
- Uma vez que os capangas estejam posicionados, você pode usar uma ação de movimento para fazê-los se mover o deslocamento deles ou uma ação padrão para fazê-los causar dano automático a criaturas adjacentes. Capangas não agem sem receber ordens.
- Capangas têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Um capanga reduzido a 0 PV não pode ser usado pelo restante da cena.
- Um grupo de capangas conta como um parceiro para o limite de parceiros que você pode ter.
- Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre.

Infantaria

Um grupo de milicianos ou recrutas, com treinamento e equipamento básico. *Iniciante:* quatro infantes (deslocamento 9m, Defesa 16, dano 1d8+1 de corte cada). *Veterano:* o grupo aumenta para cinco infantes. *Mestre:* o grupo aumenta para seis infantes e o dano deles se torna 1d8+2.

Turba

Um grupo de camponeses. Numerosos, mas sem treinamento ou equipamento. *Iniciante:* seis camponeses (deslocamento 9m, Defesa 10, dano 1d6 de perfuração cada). *Veterano:* o grupo aumenta para oito camponeses. *Mestre:* o grupo aumenta para dez camponeses e o dano deles se torna 1d6+1.

Montarias & Combate Montado

Montarias são um tipo específico de parceiro. Elas usam as seguintes regras especiais.

• Para usar um parceiro montaria você precisa montar nele (uma ação de movimento).

• Uma vez montado, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Cavalgar (CD 10) por turno para guiar a montaria. Se passar, recebe os benefícios dela. Se falhar, perde a ação de movimento. Se falhar por 5 ou mais, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se for treinado em Cavalgar, você recebe os bônus da montaria automaticamente, sem precisar gastar a ação ou fazer o teste.

• Se você sofrer dano, deve fazer um teste de Cavalgar (CD igual ao dano). Se falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se possuir o poder Ginete, você não precisa fazer esse teste.

• O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (–2 em testes de ataque) e dificulta lançar magias. Quando lança uma magia, você precisa fazer um teste de Vontade contra CD 15 + PM gasto; se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. Se possuir o poder Ginete, você não sofre nenhuma dessas penalidades.

Montarias podem ser compradas ou recebidas por habilidades de classe. No primeiro caso, são sempre parceiros iniciantes. No segundo, seu poder é definido pela habilidade em questão. Note que, embora alguns animais sejam facilmente encontrados à venda, como cavalos e cães, outros são raros. Encontrar um majestoso grifo à venda é quase impossível!

Tipos de Montaria

Cavalo

O cavalo é a montaria mais comum dos reinos. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* como acima, mas seu deslocamento muda para 15m e você recebe posição elevada (+2 em ataques). *Mestre:* como acima, mas você recebe uma segunda ação de movimento extra por turno (novamente, apenas para se deslocar). Estas estatísticas também se aplicam a pôneis (utilizados por personagens Pequenos).

Dragonete

Estas feras aladas, consideradas por sábios como descendentes degenerados dos antigos dragões, são difíceis de encontrar e domesticar. Quando treinadas adequadamente, entretanto, se mostram montarias formidáveis. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e resistência a magia +2. *Veterano:* como acima, mas seu deslocamento muda para voo 15m. *Mestre:* como acima e, uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode gastar 3 PM para causar 4d6 pontos de dano de ácido em um alvo em alcance curto.

Lobo das Cavernas

Primos primitivos e maiores dos lobos comuns, lobos das cavernas são usados como montaria por goblinoides e aventureiros selvagens. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* como acima, mas seu deslocamento muda para 15m e, uma vez por rodada, você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo. *Mestre:* como acima; além disso, uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre.

Grifo

Estas feras majestosas são muito cobiçadas por heróis. *Iniciante:* uma vez por rodada, você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo (um grifo iniciante é um filhote e não pode ser usado como montaria). *Veterano:* como acima, mas seu deslocamento muda para voo 18m. *Mestre:* como acima, mas você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar).

Leão

Estes predadores são muito valorizados pela nobreza, por sua simbologia de realeza e poder, principalmente no reino de Ghanor. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e, uma vez por rodada, você recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo. *Veterano:* como acima, mas quando faz uma investida, o bônus em rolagens de dano corpo a corpo dobra. *Mestre:* seu deslocamento muda para 15m e o bônus em rolagens de dano corpo a corpo muda para +1d10.

Ambientes de Aventura

Esta seção traz regras para lidar com os cenários e localidades que podem aparecer no jogo.

Masmorras

Ruínas subterrâneas esquecidas pelo tempo, mas não por basiliscos famintos. Grutas semisubmersas repletas de zumbis. Tumbas escuras de nobres valorosos… ou nem tanto. Lugares fechados, perigosos, labirínticos, cheios de armadilhas, monstros e tesouros. Esses lugares são conhecidos como "masmorras".

Uma masmorra pode ser pequena e apertada, um simples esconderijo de bandidos, ou um vasto complexo de cavernas subterrâneas. São lugares de mistério e bizarria, de eventos absurdos e sem sentido. Uma tribo goblinoide vive no aposento vizinho ao ninho de aranhas gigantes, sem que ocorra qualquer conflito — até a chegada de aventureiros. Uma passagem secreta se abre onde não deveria estar. Um caldeirão na antiga cozinha pode conter tanto uma poção mágica quanto uma mão zumbi estranguladora.

Todas as masmorras, no entanto, têm uma coisa em comum: são o alvo preferido de heróis que desejam adquirir experiência e conquistar riquezas.

Em termos de jogo, masmorras são um ambiente comum de aventura. Por serem fechadas, limitam as opções dos jogadores e simplificam a vida do mestre. Em uma masmorra, o grupo pode decidir basicamente para qual sala ir. Se você mapear todas as salas, terá uma resposta para todas as decisões dos jogadores. Mestres iniciantes, especialmente, devem considerar fazer suas primeiras aventuras nesse tipo de ambiente.

Elementos de masmorras

Pisos. Pisos planos (tablados de madeira, ladrilhos em bom estado...) não têm efeito em regras. Pisos irregulares (cavernas naturais, construções em ruínas...) exigem testes de Acrobacia (CD 10) para correr ou fazer uma investida. Piso escorregadio, seja por água, gelo ou sangue, também exige o uso de Acrobacia para se equilibrar. Um piso que seja irregular e escorregadio muda a CD do teste para 15. Por fim, pisos cobertos de escombros, entulhos ou outros obstáculos contam como terreno difícil.

Paredes. Paredes normalmente são de alvenaria ou pedra bruta (escavada ou natural), mas também podem ser de madeira. Paredes de alvenaria têm redução de dano 8 e 200 PV por trecho de 1,5m de lado. A CD de Atletismo para escalá-las é 20. Paredes de pedra bruta têm RD 8, 500 PV e CD 15 para escalar. Por fim, paredes de madeira possuem RD 5, 100 PV e CD 20 para escalar.

Portas. Podem ser de madeira (usada em casas comuns), madeira reforçada (encontrada em mansões, armazéns e outras construções protegidas), pedra (usada em templos e torres) e ferro (usada em salas de tesouro e outros lugares muito bem protegidos). Além de portas, muitos ambientes são fechados por grades de ferro, especialmente castelos, calabouços e esgotos. A tabela a seguir traz a redução de dano e os pontos de vida de cada tipo de porta. Também é possível abrir uma porta com um encontrão ou chute — em termos de jogo, uma ação padrão e um teste de Força. A dificuldade do teste aparece na tabela. Um personagem que falhe por 5 ou mais sofre 1d6 pontos de dano de impacto.

Portas Secretas. Encontrar uma dessas exige um teste de Investigação, com CD de 20 (portas escondidas atrás de estantes ou tapeçarias) a 30 (portas feitas para se mesclar perfeitamente às paredes).

Tabela 6-1: Portas

Tipo de Porta	RD	PV	CD
Madeira	5	20	15
Madeira reforçada	5	30	20
Pedra	8	100	25
Ferro	10	100	25
Grade	10	60	20

Escadarias. Subir uma escadaria conta como terreno difícil. Descer uma escadaria correndo ou fazendo uma investida exige um teste de Acrobacia (CD 10). Em caso de falha, você cai no chão, rola 1d4 x 1,5m para frente (ou até o fim da escada) e sofre 1d6 pontos de dano de impacto por 1,5m rolados.

Pilares. Pilares e colunas existem por motivos funcionais (suportar o peso do teto) e estéticos. Via de regra, quanto maior e mais profunda for uma sala, mais colunas ela terá. Pilares podem ser estreitos (com menos de 1,5m de largura) ou largos (com mais de 1,5m de largura). Um pilar estreito tem RD 8 e 100 PV. Um personagem pode ficar no mesmo espaço que um pilar estreito e receber cobertura leve por isso (+5 na Defesa). Um pilar largo possui RD 8 e 500 PV. Um personagem não pode ficar no mesmo espaço que um pilar largo, mas pode ficar atrás dele para ganhar cobertura leve. Estalagmites e estátuas contam como pilares estreitos ou largos, de acordo com seu tamanho.

Tapeçarias. Um elemento comum de muitas masmorras (especialmente templos e castelos antigos), tapeçarias podem ser úteis como esconderijo ou meio de alcançar um ponto mais alto. Uma tapeçaria com 1,5m de largura tem RD 0 e 10 PV. Um personagem atrás de uma tapeçaria possui camuflagem leve. A CD do teste de Atletismo para escalar uma tapeçaria é 15 (supondo que ela seja resistente o bastante para sustentar o peso do personagem).

Altares. Outro elemento típico de masmorras são altares — normalmente, blocos de pedra retangulares que são o centro de um templo. Um altar comum ocupa um espaço de 1,5m por 3m, possui RD 8 e 200 PV e fornece cobertura leve a qualquer criatura atrás dele, embora altares maiores, menores e de outros materiais existam. Um altar também pode emanar uma aura mágica, especialmente as magias *Consagrar* e *Profanar*.

Os Ermos

Florestas sombrias, montanhas escarpadas e as infindáveis dunas do deserto são exemplos de "ermos", lugares abertos e inóspitos — ao contrário de masmorras, que são fechadas e inóspitas. Ermos e masmorras são os ambientes de aventura mais comuns. Incontáveis histórias de fantasia épica incluem jornadas pelos ermos.

Clima

O clima pode ser um aspecto importante de uma cena — uma batalha sob uma tempestade costuma ser mais dramática que lutar em um belo dia de sol!

Calor e Frio. Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve fazer um teste de Fortitude por dia (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar sofre 1d6 pontos de dano de fogo ou frio que só pode ser curado após sair do clima quente ou frio. Em calor ou frio extremos (acima de 60º C ou abaixo de –20º C) o teste deve ser feito por minuto.

Neblina. Fornece camuflagem. Neblina espessa fornece camuflagem a criaturas a 1,5m e camuflagem total a criaturas a mais de 1,5m.

Precipitações

Chuva. Penalidade de –5 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vento forte.

Granizo. Como chuva, mas no início de cada rodada, todas as criaturas sofrem 1 ponto de dano de impacto.

Neve. Como chuva, mas cria terreno difícil.

Tempestade. –10 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vendaval. No início de cada rodada, há 10% de chance de uma criatura aleatória ser atingida por um raio (8d10 pontos de dano de eletricidade).

Vento

Vento Forte. Penalidade de –2 em testes de ataque à distância e 50% de chance por rodada de apagar chamas ou dissipar névoas.

Vendaval. Penalidade de –5 em testes de ataque à distância. Apaga chamas e dissipa névoas.

Numa viagem pelo deserto, o próprio ambiente é o pior inimigo.

Furacão. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, criaturas Médias ou menores devem passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou caem, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção em que o vento sopra e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

Tornado. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, criaturas Grandes ou menores devem passar em um teste de Fortitude (CD 25) ou caem, são arrastadas 1d12 x 1,5m em uma direção aleatória e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

Tipos de Terrenos

Colinas

Um tipo de terreno caracterizado por ondulações (suaves ou íngremes) e eventuais penhascos.

Inclinação Suave. Não afeta o movimento, mas personagens no lado superior recebem bônus por terreno elevado contra personagens que estejam no lado inferior.

Inclinação Íngreme. Conta como terreno difícil para subir. Descer uma inclinação íngreme correndo ou fazendo uma investida exige um teste de Acrobacia (ou Cavalgar, se o personagem estiver montado) contra CD 10. Em caso de falha, o personagem cai no chão, rola 1d4 x 1,5m para frente (ou até o fim da inclinação) e sofre 1d6 pontos de dano de impacto a cada 1,5m rolado.

Penhasco. Um rochedo alto e escarpado, um penhasco típico tem 1d6 x 3m de altura. Escalar um penhasco exige um teste de Atletismo (CD 15).

Desertos

Lugares áridos e quentes (para desertos de clima frio, veja "Ártico", a seguir).

Dunas. Formadas pela ação do vento sobre a areia, dunas funcionam como inclinações íngremes (veja Colinas, acima). Contudo, cair e rolar de uma duna não causa dano.

Florestas

Incluem florestas fechadas e abertas (bosques). Florestas fechadas são cobertas de árvores largas, folhagens e vegetação rasteira. Bosques normalmente possuem apenas árvores estreitas.

Árvores. Podem ser estreitas (com menos de 1,5m de largura) ou largas (com mais de 1,5m de largura). Uma árvore estreita tem RD 5 e 100 PV. Um personagem pode ficar no mesmo espaço de uma árvore estreita e receber cobertura por isso. Uma árvore larga possui RD 5 e 500 PV. Um personagem não pode ficar no mesmo espaço de uma árvore larga, mas pode ficar atrás dela para ganhar cobertura.

Subir numa árvore exige um teste de Atletismo (CD 15). Um personagem no topo de uma árvore precisa se equilibrar (CD 15; veja Acrobacia, na página 76). Um personagem no topo de uma árvore larga recebe camuflagem contra criaturas no solo.

Folhagens. Moitas e arbustos contam como terreno difícil e fornecem camuflagem a criaturas em seu interior.

Vegetação Rasteira. Raízes, vinhas e outros tipos de vegetação rasteira contam como terreno difícil. Além disso, impõem penalidade de –2 em teste de Furtividade pelas folhas secas e galhos caídos.

Montanhas

O início de um terreno montanhoso é normalmente marcado por inclinações e penhascos (veja "Colinas", acima).

Abismo. Uma fenda no chão, normalmente com 1d4 x 1,5m de largura e 2d4 x 3m de profundidade. Escalar para fora de um abismo exige um teste de Atletismo (CD 20).

Altitude. A falta de oxigênio de grandes altitudes pode ser letal. Um personagem no cume de uma montanha deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 1 por teste anterior) por dia. Em caso de falha, fica fatigado até descer (se já estava fatigado, fica exausto).

Paredão. Um penhasco vertical e muito alto, normalmente com 2d6 x 3m de altura. Escalar um paredão exige um teste de Atletismo (CD 25).

Seixos. Em montanhas, inclinações íngremes às vezes são cobertas de pedrinhas. Nesse caso, a CD do teste para descer a inclinação numa corrida ou investida aumenta para 15.

Pântanos

Inclui brejos, charcos, mangues (pântanos de água salgada) e qualquer tipo de terreno alagado. Pântanos possuem muita vegetação rasteira, folhagens e árvores (veja Florestas, acima), além de água parada (veja Aquático, abaixo) e lodaçais.

Lodaçal. Poças com uma mistura de água e lama que atrapalha os movimentos. Um lodaçal conta como terreno difícil e impõe a condição vulnerável a qualquer personagem dentro dele.

Planícies

Incluem estradas, pastos, fazendas e campos de batalha. Normalmente, não há elementos associados a planícies, embora às vezes elas contenham vegetação rasteira (veja "Florestas", acima).

Ártico

Inclui qualquer região fria (com temperatura abaixo de 0º C). Normalmente, regiões árticas são montanhas ou desertos gelados (chamados de tundras).

Gelo. Correr, fazer uma investida ou sofrer dano sobre o gelo exige um teste de Acrobacia (CD 15, no caso de corrida/investida, ou igual ao dano sofrido). Em caso de falha, o personagem cai e desliza 1d4 x 1,5m (para a frente, no caso de corrida/investida, na direção do ataque, no caso de dano sofrido). Outros testes de Acrobacia realizados sobre o gelo recebem +5 na CD.

Aquático

Qualquer lugar onde os personagens possam submergir, este terreno é dividido em água corrente (rios e mar agitado) e parada (lagos e mar calmo).

Água Corrente. A velocidade típica de uma correnteza é 1d6 x 3m por rodada. No fim de cada rodada, todos os personagens dentro d'água são arrastados nessa velocidade na direção da correnteza. A CD de testes de Atletismo para nadar em um rio é 15 (para correntezas de 9m por rodada ou menos) ou 20 (para correntezas mais rápidas). Sair de uma correnteza com velocidade de 15m ou mais exige chegar até a margem ou ponto de apoio (como um bote ou uma tábua flutuante), então gastar uma ação de movimento e passar num teste de Atletismo (CD 20) para agarrar alguma coisa (galho, raiz, corda...). Se falhar, o personagem não consegue agarrar nada e, no fim da rodada, será levado pela correnteza.

Água Parada. Água parada exige testes de Atletismo para nadar, conforme a descrição da perícia, mas não possui nenhum outro modificador.

Personagens Submersos. Personagens debaixo d'água não podem falar (e, portanto, lançar magias) e sofrem –5 em testes de Percepção e –2 em testes de ataque. Eles só podem se deslocar fazendo testes de Atletismo para nadar. Personagens com deslocamento de natação não sofrem essas penalidades e limitações. Armas de ataque à distância não podem ser usadas (com exceção de armas de arremesso de perfuração, bestas e redes) e armas de corte e impacto causam metade do dano debaixo d'água. Por fim, personagens submersos recebem camuflagem e cobertura contra personagens fora d'água.

Se você descrever uma flor no pântano, algum jogador vai tentar conversar com ela!

Ambientes Urbanos

O último tipo de ambiente é formado por vilas, cidades e qualquer lugar com uma comunidade organizada — de um acampamento mercenário a um bosque habitado por fadas. Perigos urbanos como crime e intriga podem tornar um passeio pelas ruas de uma metrópole tão arriscado quanto uma jornada pelo deserto.

Tipos de Comunidades

Aldeia

A maior parte das comunidades dos reinos é formada por pequenos povoados rurais. São lugares isolados e com poucos recursos, que dependem de aventureiros errantes para protegê-los quando enfrentam problemas grandes demais.

As características abaixo podem ser usadas para outras comunidades pequenas, como o acampamento mercenário e o bosque feérico citados acima.

População. Até 1.000 habitantes.

Governo. Em aldeias afastadas, nenhum. Quando a comunidade precisa decidir algo — como contratar um grupo de aventureiros para lidar com um problema —, a decisão é tomada por um "sábio", um ancião respeitado pelos outros habitantes. Aldeias na área de influência de um nobre serão governadas por um magistrado apontado por ele.

Guarda. Nenhuma formal. Em caso de ataque, 2d10 camponeses podem pegar ancinhos, foices e outras ferramentas (armas simples). Se a aldeia tiver um magistrado, ele terá uma pequena força de defesa (1d4+1 guardas; veja o **Capítulo 7: Ameaças**).

Justiça. Mais uma vez, nenhuma formal. A comunidade se baseia em senso comum (não roube, não mate etc.) ou dogmas religiosos. Um criminoso será julgado pelo sábio ou magistrado, que tem autoridade absoluta... Isto é, se não for expulso por uma turba enfurecida antes!

Economia. Aldeias possuem um único armazém, quando não dependem de mercadores ambulantes. Apenas itens de até 50 PP estão disponíveis, e em quantidades limitadas (1d6 exemplares de cada ou menos, de acordo com o mestre). Uma aldeia tem 1d4 x 100 PP em dinheiro para pagar os personagens ou comprar itens deles. Tipos específicos de comunidades podem ter outras limitações. O acampamento mercenário, por exemplo, pode ter diversas armas, mas nenhum item alquímico.

Vila

Vilas são comunidades autossuficientes, com agricultura, comércio e serviços. Ao contrário de aldeias, possuem uma estrutura civil formal, ainda que simples.

População. Até 5.000 habitantes.

Governo. Vilas são governadas por um burgomestre (equivalente a um prefeito) eleito pelos habitantes ou apontado por um nobre local, caso haja. Há um salão comunal, onde o burgomestre atende ao povo e toma decisões, com uma estrutura simples (alguns servos, um clérigo, talvez um mago).

Guarda. Milícia formada por 10d10 guardas comandados por um sargento (combatente de patamar veterano). O burgomestre pode ter alguns guarda-costas.

Justiça. Leis simples, impostas pela milícia. Crimes pequenos são resolvidos pelo sargento; punições comuns incluem multas, trabalho forçado ou alguns dias no pelourinho. Crimes maiores são julgados pelo nobre local que, novamente, tem autoridade absoluta. Julgamentos são baseados em convencer o nobre de que o seu lado é o certo — em termos de jogo, testes opostos de Diplomacia entre o acusador e o réu; caso um dos dois esteja mentindo, o nobre pode fazer um teste de Intuição para descobrir isso.

Economia. Uma vila possui um mercado com lojas e oficinas. Itens de até 1.000 PP estão disponíveis, mas itens raros (armas exóticas, alquímicos, superiores...) existem em quantidades limitadas (2d6 exemplares de cada) ou não existem em absoluto. Uma vila tem 1d6 x 1.000 PP em dinheiro disponível.

Cidade

Com milhares de habitantes, cidades possuem economia forte, política intrincada e todos os outros aspectos de uma vida urbana vibrante. Os habitantes sentem as vantagens e as desvantagens disso: há riqueza, mas também crime. Há um governo forte, mas também intriga. Cidades são raras e afastadas umas das outras por vastidões ermas. Cada reino possui apenas algumas dessas comunidades e viajar de uma a outra é uma aventura por si só!

População. Até 25.000 habitantes.

Governo. Um lorde prefeito apontado pelo regente do reino, assessorado por um conselho de cidadãos "respeitáveis" (fazendeiros e mercadores prósperos, clérigos etc.). Há uma estrutura formal de governo e o lorde prefeito dificilmente estará disponível para qualquer um.

Guarda. Força com centenas de soldados e oficiais, liderada por um capitão (combatente campeão). Cidades são quase sempre muradas. Em caso de ataque, alguns habitantes podem ajudar a guarda, como clérigos de templos locais e aventureiros residentes.

Justiça. Leis complexas, detalhadas em documentos oficiais. Julgamentos são processos formais, com juízes, advogados e promotores públicos, que representam a autoridade da Coroa local. Um julgamento desses pode ser uma aventura por si só, envolvendo um teste estendido e a busca por provas e testemunhas para receber bônus nos testes.

Economia. Praticamente qualquer item ou serviço mundano estará disponível numa cidade. Itens especialmente valiosos, acima de 10.000 PP (como itens superiores com muitas melhorias) podem não estar disponíveis. Uma cidade tem 2d4 x 0.000 PP em dinheiro disponível.

Metrópole

Ainda maiores que cidades, comunidades desse tipo são extremamente raras. Cada reino tem no máximo uma metrópole (sua capital), mas em muitos países nem mesmo a capital atinge esse tamanho.

População. Normalmente, por volta de 100 mil habitantes, embora as maiores metrópoles do mundo — como a Cidade de Ghanor e Innalya — tenham populações ainda maiores.

Governo. O próprio regente do reino ao qual pertencem, embora a administração cotidiana seja delegada a incontáveis oficiais e conselheiros. Haverá um verdadeiro labirinto burocrático e conseguir uma audiência com o governante será quase impossível.

Guarda. Um exército com soldados, oficiais, clérigos, magos de batalha, construtos, monstros domados e basicamente tudo que o mestre quiser. Além das defesas formais, metrópoles são habitadas por dezenas de aventureiros que não vão ficar de braços cruzados caso sua cidade seja atacada.

Justiça. Como em cidades, com a diferença de que há diversos tribunais, guildas de juristas oferecendo seus serviços e, em casos maiores, todo tipo de jogo sujo e corrupção.

Economia. Uma infinidade de oficinas locais, além de caravanas e navios mercantes, supre os bazares de uma metrópole com tudo que pode ser imaginado — e o que não está disponível nas lojas respeitáveis pode ser encontrado no mercado clandestino. Talvez até mesmo itens mágicos possam, em leilões exclusivos. A quantidade de dinheiro disponível em uma metrópole é virtualmente ilimitada.

Lei & Ordem

Uma grande diferença de ambientes urbanos para masmorras e ermos é a existência da lei. Nas profundezas de uma mina abandonada, os heróis podem fazer o que quiserem. Já nas ruas de uma cidade, devem pensar duas vezes antes de sair lançando *Bolas de Fogo*! A seção anterior detalha como cada tipo de comunidade aplica a lei, mas a legislação em si varia de reino para reino — ou mesmo de comunidade para comunidade, de acordo com o nobre local.

No que tange a aventureiros, as normas mais importantes são aquelas que restringem o que eles podem portar. A maior parte das comunidades não possui restrições, mas algumas proíbem armas marciais, cajados de magos e outros itens perigosos. Decida se a sua comunidade possui alguma restrição. Personagens podem fazer testes de Nobreza para conhecer a lei de lugares que visitem.

Viagens

Jornadas são perigosas e podem ser aventuras por si só. Use as regras a seguir quando o grupo viajar.

Velocidade de Viagem. A cada dia, o grupo avança um número de quilômetros igual a quatro vezes o deslocamento do personagem mais lento. Assim, se o deslocamento mais lento do grupo for 6m, o grupo avançará 24km por dia; se for 9m, avançará 36km por dia, e assim por diante.

Terreno e Clima. A velocidade de viagem considera terreno aberto e clima bom. Em terreno difícil (florestas, montanhas, pântanos...) ou clima ruim (noite sem estrelas, chuva, neblina...) diminua a distância pela metade. Essas reduções são cumulativas. Assim, um grupo que normalmente percorreria 36km por dia, percorrerá apenas 9km por dia ao viajar por florestas e sob chuva. De acordo com o mestre, testes de Sobrevivência podem anular essas reduções.

Marcha Forçada. As distâncias na tabela consideram um ritmo normal de caminhada, mas é possível avançar mais rápido. Nesse caso, a distância por hora dobra, mas a cada hora o personagem deve passar em um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) ou perde 1d6 pontos de vida.

Perdendo-se. Se o grupo não está seguindo uma estrada ou acidente geográfico (como um rio ou praia), o guia deve passar em um teste de Sobrevivência por dia, ou ficará perdido. Um grupo perdido viaja em uma direção aleatória. Uma vez por dia, cada personagem pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20 –1 por dia de viagem aleatória) para perceber que está no caminho errado e determinar um novo caminho (com um teste de Sobrevivência, CD de acordo com o tipo de terreno).

Suprimentos. Normalmente, é melhor não se importar com a quantidade de comida ou bebida que os personagens carregam. A exceção é quando a aventura em si exige preocupação com suprimentos — durante uma travessia pelo deserto, a falta de água e comida pode ser tão perigosa quanto qualquer monstro! Nesse caso, os jogadores devem controlar quantas rações de viagem possuem. Testes de Sobrevivência para encontrar mais suprimentos, e de Fortitude para resistir à fome e à sede, podem tornar uma viagem através de uma região inóspita tão emocionante quanto um combate.

Jornadas Simplificadas

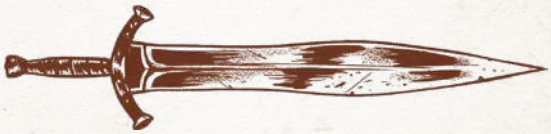
Se a jornada servir apenas para levar o grupo ao local da aventura (ou seja, não for uma aventura por si só), não se preocupe com regras ou cenas. Em vez disso, resuma tudo a uma descrição curta: "Depois de uma semana de viagem, vocês chegam a Lago de Pó". Filmes muitas vezes resumem uma viagem a uma montagem, para chegar logo ao que interessa.

É claro, para passar a ideia de uma jornada, você pode fazer uma descrição mais detalhada: "Vocês avançam pela estrada mal cuidada. A jornada é silenciosa e pacata por dias. Enfim, avistam movimento — fazendeiros e mercadores puxando carroças com legumes e mercadorias. Só podem estar indo para Lago de Pó. Vocês estão no caminho certo". A seguir estão algumas dicas para uma descrição assim.

Transmita a Atmosfera. Concentre sua descrição em poucos elementos que transmitam a ideia que você quer. Se os personagens estão viajando por um reino próspero, descreva camponeses rechonchudos que os cumprimentam na estrada. Se estão cruzando um reino amaldiçoado, atente para o céu sempre nublado, a terra cinzenta e o povo sofrido. No exemplo acima, o elemento importante é a "estrada mal cuidada", que passa a ideia de uma região outrora próspera, mas agora decadente.

Seja Sucinto. Evite falar por mais do que alguns minutos. Mais do que isso torna a cena chata e, ao contrário do que possa parecer, não transmite mais informações. Pelo contrário — os jogadores vão parar de prestar atenção e você não vai conseguir transmitir nada!

Lembre-se do Fantástico. A fantasia é muito presente nos reinos — use-a em suas descrições. Nas cercanias de Kottar, descreva as comunidades surgindo em torno de cemitérios. Na Floresta Alta, elfos se esgueiram pelas copas das árvores.



Perigos

Esta seção traz regras para *perigos* — armadilhas, doenças e outras ameaças.

Ácido

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um poço de ácido) causa 10d6 pontos de dano por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem ficar duas rodadas no ácido e depois sair, sofrerá um total de 30d6 pontos de dano.

Areia Movediça

Presente em pântanos e desertos, pode engolir criaturas ou objetos. Em geral, ocupa um quadrado com 6m de lado. Um personagem deve passar em um teste de Sobrevivência (CD 25) para notar areia movediça à frente. Se entrar na área da areia, fica agarrado. Se passar uma rodada inteira agarrado, submerge e precisa prender a respiração (veja Sufocamento).

Uma criatura na areia movediça pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Atletismo (CD 25) para escapar. Se estava submersa, fica agarrada. Se estava agarrada, fica livre na margem da areia. Porém, se falhar por 5 ou mais, fica fatigada (se já estava fatigada, fica exausta e, se já estava exausta, fica inconsciente, provavelmente morrendo...).

Personagens fora da área de areia movediça podem ajudar no teste de Atletismo (jogando um galho, vara ou corda para a vítima, por exemplo).

Armadilhas

Vilões adoram forrar seus covis de armadilhas para afastar aventureiros intrometidos. Mesmo antigos templos e masmorras abandonadas podem conter dispositivos diabólicos protegendo seus tesouros. A ficha de cada armadilha traz as informações a seguir.

Nome. Armadilhas com o nome em *itálico* são mágicas e podem ser anuladas com *Dissipar Magia*.

Efeito. O que acontece com a criatura que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas a criatura que a disparou; se afetar mais de uma criatura ou uma área, isso estará especificado.

Resistência. O tipo e CD do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito, caso haja.

Investigação e Ladinagem. A CD dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

ND. O perigo que a armadilha representa. Funciona como o nível de desafio de uma criatura.

Agulha Envenenada 1 ponto de dano de perfuração e perde 1d12 PV por veneno; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Arame Farpado Conta como terreno difícil e causa 1d6+2 pontos de dano de corte em quem atravessá-lo; Investigação CD 10, Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Fosso Camuflado Queda de 3m causa 2d6 pontos de dano de impacto (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Rede Criatura fica agarrada (ação completa e Acrobacia CD 20 para escapar); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Virote 1d10+2 pontos de dano de perfuração; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Fosso Profundo Queda de 6m causa 4d6 pontos de dano de impacto (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/2.

Lâmina na Parede 2d6+5 pontos de dano de corte; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/2.

Bloco de Pedra 6d6 pontos de dano de impacto; Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1.

Pêndulo de Teto 1d12+10 pontos de dano de corte; Reflexos CD 25 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1.

Fosso com Estacas Queda de 9m causa 6d6 pontos de dano de impacto mais estacas causam 2d4+5 de perfuração (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 2.

Runa de Proteção 6d6 pontos de dano de fogo (ou ácido, eletricidade, frio, luz ou trevas) em todas as criaturas a até 3m; Reflexos CD 20 reduz à metade (a criatura que a ativou não tem direito); Investigação/Ladinagem CD 25; ND 2.

Símbolo do Medo Criaturas em alcance curto ficam abaladas até o fim da cena; Vontade CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 2.

Estátua Executora 1d12+10 mais 1d12+10 pontos de dano de corte; dois testes de Reflexos CD 25 (cada teste evita um dos danos); Investigação/Ladinagem CD 20; ND 3.

Gás Venenoso perde 1d12 PV por veneno por rodada durante 2d4 rodadas; Fortitude CD 20 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 3.

Símbolo do Sono Criaturas em alcance curto caem inconscientes (como na magia *Sono*); Vontade CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 3.

Parede Instável 8d6 pontos de dano de impacto num quadrado de 3m de lado; Reflexos CD 25 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 4.

Símbolo da Dor Criaturas em alcance curto sofrem dores terríveis, que impõem uma penalidade de –5 em todos os testes até o fim da cena; Fortitude CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 4.

Bruma da Insanidade Criaturas em um cubo de 6m de lado ficam confusas até o fim da cena; Fortitude CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 5.

Símbolo do Atordoamento Criaturas em alcance curto ficam atordoadas por 1d6 rodadas; Fortitude CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 5.

Desabamento do Teto 15d6 pontos de dano de impacto em todas as criaturas num quadrado de 6m de lado; Reflexos CD 30 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 6.

Símbolo da Insanidade Criaturas em alcance curto ficam confusas permanentemente; Vontade CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 6.

Abismo da Morte Um quadrado de 6m de lado no chão se abre para uma queda de 30m sobre estacas, causando 20d6 pontos de dano de impacto e 2d8+10 pontos de dano de perfuração (Atletismo CD 25 para escalar de volta); Reflexos CD 30 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 8.

Símbolo da Morte Criaturas em alcance curto são reduzidas a –1 PV; Fortitude CD 30 reduz para 10d6 pontos de dano de trevas; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 8.

Clima, calor e Frio

Para as regras desses perigos, veja a página 219.

Doenças

Uma doença pode ser transmitida por contato, inalação ou ingestão (veja "Venenos", na página 119, para as regras de cada tipo). Um personagem exposto a uma doença deve fazer um teste de Fortitude (CD conforme a doença). Se falhar, é contaminado (mas ainda não sofre nenhum efeito). Contaminação não é cumulativa; uma vez que contraia a doença, o personagem não sofre efeitos adicionais por ser atingido novamente.

Um personagem contaminado deve repetir o teste de Fortitude no início de cada dia. Se falhar, sofre o efeito da doença naquele dia. Se passar, não sofre o efeito. Se passar por dois dias seguidos, estará curado.

Algumas doenças possuem efeitos progressivos, denotados por uma barra "/". Se o personagem falhar no teste de Fortitude, sofre o primeiro efeito. Se falhar em dois testes seguidos, sofre o segundo efeito, e assim por diante. Um personagem que tenha sofrido um efeito progressivo e passe no teste sofre o efeito anterior naquele dia.

Exemplo: o hobgoblin Vel-Rett entra em contato com a maldição pegajosa, falha no teste de Fortitude e contrai a doença. No início de cada dia, deverá fazer um novo teste de resistência (até se curar). Se falhar no primeiro, perde 1d12 PV. Se falhar no segundo, perde mais 2d12. Se passar no terceiro, perde mais 1d12 PV.

Calafrio Diabólico. Causa fraqueza e, em casos graves, coma e morte. *Contato, CD 25, vítima fica fraca/debilitada/inconsciente/morre.*

Febre do Riso. Causa surtos de agitação e, em casos graves, loucura. *Inalação, CD 20, vítima fica frustrada/esmorecida/confusa (a condição se ativa no início de cada cena).*

Febre Mental. Causa enxaquecas e torpor. *Inalação, CD 20, vítima fica frustrada/esmorecida/alquebrada.*

Infecção do Esgoto. Transmitida por criaturas como ratos gigantes e certos monstros. Uma pessoa ferida que passe por lugares imundos também pode contrair esta doença. *Contato, CD 15, vítima fica fraca/debilitada.*

Maldição Pegajosa. Transforma os órgãos internos em uma massa disforme. A vítima deve passar em três testes de Fortitude seguidos para se curar. *Contato, CD 20, vítima perde 1d12 PV/perde 2d12 PV/perde 4d12 PV.*

Moléstia Demoníaca. Causa danos internos e, em casos graves, sequelas permanentes e morte. *Contato, CD 20, vítima perde 1d12 PV/perde 2d12 PV/perde 1 de Constituição*/morre.*

Tremores. Causa tremedeira e convulsões. *Contato, CD 15, vítima fica vulnerável.*

Varíola. Esta doença causa febre e vômitos. Em casos graves, forma úlceras e erupções na pele, que deixam cicatrizes, e pode levar à morte. *Inalação, CD 20, vítima fica enjoada/debilitada/perde 1 de Carisma*/morre.*

*Perda permanente (mas você só pode perder 1 ponto de atributo por uma mesma doença).

Escuridão

Escuridão é dividida em *leve* e *total*.

Escuridão Leve. Qualquer situação de penumbra, como uma noite enluarada ou os cantos da cidade ao longe dos postes com seus lampiões. Fornece camuflagem leve.

Escuridão Total. O breu da noite sem estrelas ou luar, longe de qualquer fonte de luz, ou uma câmara totalmente fechada ou nos subterrâneos, longe da entrada. Fornece camuflagem total.

Fogo

Um personagem exposto a fogo deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, fica em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo no início de seus turnos. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

Fogo provocado por efeitos instantâneos, como nas magias *Explosão de Chamas* e *Bola de Fogo*, não dura o suficiente para incendiar alguém.

Fome e Sede

Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida sem maiores problemas. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se falhar novamente, fica exausto. Se falhar pela terceira vez, fica inconsciente. A quarta falha é letal. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por comida e bebida. *Metabolismo.*

Fumaça

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve fazer um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos (CD 10 +1 por teste anterior). Se falhar, perde o turno tossindo, sem conseguir realizar nenhuma ação. Falhar em dois testes seguidos causa a perda de 1d6 pontos de vida. *Metabolismo*.

Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem leve às criaturas em seu interior.

Lava

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição direta.

Imersão total (por exemplo, cair na cratera de um vulcão) causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem ficar duas rodadas na lava e depois sair, sofrerá um total de 60d6 pontos de dano de fogo.

Queda

Uma queda causa 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, –4d6).

Um objeto pesado (pedra, baú, barril...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (rocha, altar, carroça...).

Rio Congelado

Normalmente possui de 9m a 18m de uma margem a outra. Você pode andar sobre o gelo à metade do seu deslocamento sem testes. Porém, andar em seu deslocamento normal, correr, fazer uma investida ou sofrer dano sobre o gelo exige um teste de Acrobacia (CD 15, no caso de movimento, ou igual ao dano sofrido). Em caso de falha, role 1d4. Em um resultado 2, 3 ou 4, você cai e desliza esse resultado x 1,5m (para a frente, no caso de movimento, ou na direção oposta ao ataque, no caso de dano sofrido). Em um resultado 1, o gelo cede e você afunda.

Se você afundar, sofre 1d6 pontos de dano de frio por rodada e precisa nadar. Se passar no teste para nadar, pode sair da água gastando uma ação de movimento para se erguer pelo buraco. Porém, se falhar, será levado pela correnteza (veja a página 221), ficando debaixo do gelo! Para sair, precisará nadar até estar embaixo de um buraco e gastar uma ação de movimento para se erguer. Abrir um buraco no gelo exige causar 20 pontos de dano de impacto ou fogo.

Sono

Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere PV e PM. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia sem dormir (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até dormir pelo menos oito horas.

Sufocamento

Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + sua Constituição (por exemplo, 3 rodadas se tem Con 2). Depois disso, começa a sufocar e deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 PV por rodada até respirar novamente ou morrer. *Metabolismo*.

Perigos Complexos

Enquanto perigos simples oferecem uma ameaça dentro de uma cena, perigos complexos são uma cena por si só. Em termos de jogo, são similares a combates, exigindo diversas decisões e testes para serem resolvidos, e são uma boa opção para quando você quer uma cena de ação que não seja um batalha.

A mecânica deles é baseada em testes estendidos (veja a página 179). A ficha de cada perigo complexo traz as seguintes informações.

Nome e ND. Nome e nível de desafio do perigo.

Objetivo. Esta linha resume o que os personagens devem fazer para "vencer" o perigo.

Efeito. O que o perigo causa aos personagens. Se o perigo fosse uma criatura, este bloco seria as ações que ele pode fazer.

Ações. Ações que os personagens podem realizar durante o efeito. Naturalmente, os jogadores são livres para pensar em alternativas. Tendo o objetivo e os efeitos em mente, e usando as ações descritas como base, o mestre pode julgar o resultado de outras ações.

A seguir estão quatro exemplos de perigos complexos. O mestre é livre para criar seus próprios.

Jornada pelos Ermos — ND 2

O grupo viaja por território selvagem.

Objetivo Chegar ao destino.

Efeito Para chegar ao destino, o grupo deverá fazer certa quantidade de testes, definida pelo tamanho da jornada. Uma viagem pode ser curta (até outro reino na mesma região, 3 testes exigidos); média (até outra região, como de Ghanor até Mattora, 5 testes), ou longa (até outra região longínqua ou continente, como de Ghanor até Zibrene ou Artus, 7 testes exigidos). Para cada falha, os personagens perdem 2d6 pontos de vida. Essa perda de vida representa cansaço e desgaste e só pode ser curada a partir de um dia após o fim da jornada. Se o grupo acumular três falhas, os pontos de mana máximos dos personagens diminuem em 1 por nível na próxima aventura. Isso representa um abalo causado pelas dificuldades da travessia.

Avançar (Sobrevivência, CD varia) Os personagens se alternam fazendo testes até atingir a quantidade de sucessos exigida pela jornada (ou até atingir três falhas).

Se quiser viajar pelos reinos, é bom estar preparado.

Os testes podem ser de Sobrevivência ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e o mestre aprove. Por exemplo, um personagem numa carroça pode fazer um teste de Adestramento, um personagem que queira pedir indicações e abrigo para pessoas no caminho pode usar Diplomacia (desde que haja pessoas para quem pedir ajuda) e assim por diante. Porém, cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez pela jornada.

A CD varia conforme o terreno: 15 para planícies e colinas, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões ainda mais perigosas.

Este perigo é basicamente um teste estendido, usado para para resolver viagens longas de forma simplificada, sem precisar narrar o avanço detalhadamente. Note que, independentemente dos resultados, o grupo chegará ao destino. O que está em jogo é o estado dos personagens ao fim da jornada. Se quiser uma viagem que possa acabar em fracasso, faça com que o grupo tenha que começar novamente caso acumule três falhas — o que indicaria que pegaram um caminho errado e precisam voltar para trás.

É possível fazer jornadas mais complexas, com regras para mantimentos, perigos ambientais, encontros com criaturas etc. Contudo, uma viagem assim será uma aventura completa, não um perigo.

Avalanche — ND 4

Viajando por uma região montanhosa, o grupo é vítima de uma avalanche.

Objetivo Escapar da avalanche.

Efeito O grupo tem cinco rodadas para se afastar dos escombros. No fim da quinta rodada, a posição de cada personagem é definida pelo número de sucessos acumulados nas ações correr ou carregar outro. Um personagem com até dois sucessos sofre 16d6 pontos de dano de impacto e fica soterrado. Um personagem com três ou quatro sucessos sofre 8d6 pontos de dano de impacto. Um personagem com cinco sucessos ou mais escapa ileso.

Os personagens têm direito a um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber a avalanche iniciando. Quem passar pode realizar uma ação adicional na primeira rodada.

Personagens soterrados ficam imóveis e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige um teste de Força (CD 25). Vários personagens podem ajudar nesse teste (veja a página 179).

Correr (Atletismo CD 20) O personagem corre para longe da avalanche. Se passar, afasta-se dos escombros (veja "Efeito", acima). Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação

corrida (veja a página 77) e pode ser substituído por Cavalgar, se o personagem estiver montado.

Carregar Outro (Atletismo CD 25) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação correr, mas com CD maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

Procurar Caminho (Percepção CD 20) O personagem analisa o terreno em busca de uma rota de fuga. Se passar, recebe +5 em todos os testes para correr e carregar outro realizados durante o perigo.

Tempestade de Areia ND 5

Atravessando terras desérticas, os personagens são apanhados por uma tempestade de areia.

Objetivo Sobreviver à passagem das areias. A tempestade dura 2d4+1 rodadas. Após esse período, ela se torna um vento fraco, sem os efeitos abaixo.

Efeito No início de seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 20+1d6; role uma vez no início de cada rodada e aplique a mesma CD para todos os personagens). Se falhar, sofre 4d4 pontos de dano de corte e fica cego até o início de seu próximo turno. Se falhar por 10 ou mais, além disso começa a sufocar (veja a página 227). Um personagem cego sofre –5 em todas as ações abaixo.

Além disso, no fim de cada rodada, role 1d4 para cada animal ou monstro irracional acompanhando o grupo. Num resultado 1, a criatura se assusta e foge, desaparecendo na tempestade. Uma criatura que fuja dessa forma pode ser encontrada quando a tempestade passar com um teste de Sobrevivência (CD 20 + a duração da tempestade em rodadas). Contudo, há 25% de chance de estar morta.

Os personagens têm direito a um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber a tempestade de areia iniciando. Quem passar pode realizar uma ação adicional na primeira rodada.

Proteger-se (Acrobacia ou Atletismo CD 15) O personagem se encolhe no chão e recebe +2 no próximo teste de Fortitude contra a tempestade.

Cobrir-se (Sobrevivência CD 15) O personagem se cobre com uma capa, saco de dormir ou equivalente. Ele recebe +5 no próximo teste de Fortitude contra a tempestade, e +2 no seguinte. Após isso, o item é destruído.

Procurar Abrigo (Percepção ou Sobrevivência CD 25) O personagem encontra uma proteção, como uma vala ou rocha alta. Ele recebe +5 nos testes de Fortitude contra esse perigo até o final da cena.

Proteger Aliado (Sobrevivência CD 15) O personagem usa seu próprio corpo para proteger um aliado adjacente. Na próxima rodada, sofre –5 em seu teste de Fortitude, mas o aliado recebe +5.

Lavar o Rosto (Cura CD 15) O personagem remove a cegueira e o sufocamento causados pela tempestade de si mesmo ou de um aliado.

Acalmar Animal (Adestramento CD 25) O personagem acalma um animal ou monstro irracional. Isso elimina a chance da criatura fugir durante a tempestade.

Construção em Colapso ND 8

Os personagens estão em uma construção grande, como um castelo ou templo, que está prestes a desabar. Eles precisam escapar antes de serem soterrados!

Objetivo Sair da construção.

Efeito A construção será completamente destruída em 7 rodadas. Para escapar, um personagem precisa acumular 5 sucessos nas ações avançar, correr ou carregar outro. No início de cada rodada, role 1d6 e consulte a lista de efeitos abaixo.

1-2) Destroços. Destroços caem do teto. Cada personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 25). Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Se falhar por 10 ou mais, o dano aumenta para 8d6.

3-4) Fenda no chão. Rachaduras se abrem no chão. Cada personagem deve fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 25). Se falhar, tropeça e sofre –5 em sua próxima ação contra o perigo. Se falhar por 10 ou mais, cai e perde sua ação nesta rodada.

5) Bloqueio. Um desabamento está prestes a bloquear o caminho! O personagem pode desistir dessa rota e procurar outra (perde a ação esta rodada, mas age normalmente a partir da próxima) ou tentar correr antes que o desabamento termine. Nesse caso, precisa fazer um teste de Atletismo (CD 25). Se passar, pode fazer sua ação nesta rodada. Se falhar, perda a ação e sofre 8d6 pontos de dano de impacto.

6) Explosão. Magia, itens alquímicos armazenados ou mesmo a pressão sobre as paredes causam uma explosão. Cada personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 30). Se falhar, sofre 6d6 pontos de dano (tipo definido pelo mestre) e sofre –5 em seu próximo teste contra o perigo. Se falhar por 10 ou mais, o dano aumenta para 10d6 e o personagem perde sua ação nesta rodada.

Ao final da sétima rodada, qualquer personagem que não tenha acumulado 5 sucessos será atingido pelo desabamento da construção, sofrendo 20d6 pontos de dano de impacto (sem teste de resistência).

Avançar (Acrobacia ou Reflexos CD 25) O personagem avança com cuidado em direção a saída. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos.

Correr (Atletismo CD 20) O personagem corre em direção a saída sem se preocupar com os perigos em seu caminho. Ele sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos.

Carregar Outro (Atletismo CD 30) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação avançar. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado. Se falhar, ambos sofrem dano.

Procurar Caminho (Percepção CD 20) O personagem analisa o terreno em busca de uma rota de fuga. Se passar, recebe +5 em todos os testes para avançar, correr e carregar outro realizados durante o perigo.

Interlúdios

Durante aventuras, os personagens invadem masmorras, enfrentam vilões, conquistam tesouros. Mas o que acontece entre uma missão e outra? O que os heróis fazem quando não estão salvando o mundo? Em campanhas simples você pode evitar essa pergunta: entre as aventuras, os heróis ficam se divertindo na taverna enquanto esperam o próximo velhinho com um problema. Mas em campanhas complexas, que buscam contar uma saga épica, em vez de uma série de aventuras isoladas e sem consequência, essa questão ganha importância.

Nessas campanhas, você precisa de tempo entre as aventuras para que os personagens e as tramas possam se desenvolver de forma verossímil. Um herói que entre em uma masmorra por dia poderia subir um nível por dia. Mas faz sentido na história que um jovem inexperiente se torne um campeão lendário em menos de um mês? Se em sua campanha uma guerra começar, algum tempo terá que se passar para que ela se desenvolva — afinal, conflitos desse tipo levam meses ou anos. Além disso, os jogadores podem querer um tempo para seus personagens buscarem seus próprios objetivos, em vez de apenas reagir às tramas dos vilões.

Sumários

A opção mais simples. Entre uma aventura e outra, você arbitra o que acontece: "Depois de salvar a cidade do ataque hobgoblin, vocês passam um mês festejando na capital, aproveitando a fama e a fortuna que ganharam. Até que, certa noite, um velhinho entra na taverna em que vocês estão...".

Você pode (e deve) levar em conta as peculiaridades dos personagens para descrever esses eventos. O bárbaro e o ladino podem ficar festejando, mas o mago talvez prefira partir para estudar em uma torre, voltando convenientemente na noite em que o velhinho entra na taverna.

Esta opção funciona quando os personagens não têm objetivos específicos — comum com jogadores iniciantes. Nesses casos, é melhor que o mestre tome as rédeas do tempo entre aventuras e simplesmente descreva o que aconteceu.

Essas narrativas também são boas para longos saltos temporais. Por exemplo, o grupo derrotou um grande vilão e terminou um arco de histórias. Você quer que eles tenham uma sensação de vitória, então não quer que a próxima aventura comece logo. Em vez disso, você diz: "Cinco anos se passam. Graças à vitória de vocês contra o terrível necromante, são anos de paz e prosperidade. Mas então, no sexto ano...". Esse tipo de salto se presta para ser descrito em sumário. É um tempo de inatividade, no qual todos estarão aproveitando a vitória em vez de procurar problemas.

Jogando Solos

A segunda opção é mais complexa. Em vez de o mestre descrever o que acontece, os jogadores escolhem o que querem fazer. A diferença para uma aventura normal está no nível de detalhamento.

Aventuras são a parte principal da campanha; são descritas em detalhes e resolvidas com as regras completas do jogo. Já o tempo entre aventuras é a parte secundária, por isso é menos detalhado e resolvido com regras simplificadas. Se sua campanha fosse um filme, as aventuras seriam cenas normais; já o tempo entre elas seria uma montagem.

Também há um motivo prático para isso: entre as aventuras, o grupo muitas vezes estará separado. Se o mestre demorar para resolver a ação de um jogador, os outros ficarão muito tempo parados.

Para ter um conjunto de regras simples e, ao mesmo tempo, capaz de resolver todos os tipos de ações que os jogadores podem querer realizar entre aventuras, você precisa abstrair. Exija poucos testes, fazendo com que cada um determine o resultado de um evento inteiro. Por exemplo, resolva um combate com um teste de ataque e uma infiltração a uma base inimiga com um teste de Furtividade.

Regra Variante: Custo de Vida

Entre uma aventura e outra, heróis precisam comer e comprar roupas, como qualquer pessoa. Mas *A Lenda de Ruff Ghanor RPG* é sobre combater o mal, não administrar despesas domésticas!

Para simplificar, em vez de pagar cada estadia ou refeição, você pode pagar um custo mensal que representa o seu sustento. Esse valor inclui despesas mundanas como moradia, comida, roupas e transporte, mas não itens com benefícios mecânicos.

O jogador escolhe um dos custos mensais a seguir. O custo define a condição de descanso padrão do personagem.

- **Pobre (10 PP).** Você dorme na rua, em celeiros ou nas piores hospedarias. Come pão velho e veste trapos. Alguns clérigos e paladinos vivem assim por opção – doam quase todo o seu dinheiro, mantendo apenas o mínimo para viver. Outros, como bárbaros, caçadores e druidas, não se importam muito com conforto. Condição ruim.
- **Médio (50 PP).** Você dorme em estalagens e come em tavernas. Este estilo de vida é caro para pessoas comuns – imagine alguém que viva em hotéis e coma em restaurantes todos os dias –, mas boa parte dos aventureiros pode pagar por isso. Condição normal.
- **Rico (100 PP).** Você fica em quartos privativos nas estalagens, alimenta-se bem e se veste com roupas feitas por alfaiates. Condição confortável.
- **Luxuoso (200 PP).** Você dorme nas melhores estalagens – quando não é convidado por um nobre local para ficar em seu castelo – e come banquetes. Seus passeios de carruagem atraem olhares de admiração e inveja. Condição luxuosa.

A seguir estão quatro ações que os jogadores podem fazer durante um interlúdio entre aventuras: *treinar*, *partir em uma busca*, *trabalhar* e *governar*. A primeira opção serve para ganhar poder. A segunda é um grande "guarda-chuva" para outras coisas que o jogador queira fazer. Por fim, trabalhar serve para ganhar dinheiro e governar é uma ação específica de personagens regentes (veja o Capítulo 8).

Os personagens podem fazer uma ação por mês de tempo de jogo. O mestre pode aumentar este tempo para uma ação por estação (três meses) ou até um ano, para campanhas que se estendam por longos períodos. Independentemente da medida que escolher, evite saltos que forneçam muitas ações por vez — é melhor resolver essa parte rapidamente, para chegar logo na aventura. Interlúdios são o aperitivo da campanha, não o prato principal.

Treinar

A vida de aventuras é perigosa; faz sentido que em seu tempo livre os personagens pratiquem para ficar mais poderosos.

O jogador deve descrever como seu personagem vai treinar e então escolher um atributo que tenha relação com o treinamento descrito. Um bárbaro que treine fazendo exercícios físicos pode usar Força, enquanto que um mago que treine estudando numa biblioteca pode usar Inteligência. O treino custa 100 PP por nível de personagem e deve ser pago antes de os testes serem feitos. Esse valor é referente a equipamentos, manuais e mentores; caso não tenha acesso a eles, o personagem não pode treinar.

O personagem então deve fazer três testes do atributo escolhido, com CD 10 + metade de seu nível. Se passar em pelo menos dois, recebe um benefício de seu próximo nível de personagem, a sua escolha. Caso contrário, nada acontece — o personagem não sofre nenhuma penalidade por falhar no treinamento, além do tempo perdido. A lista abaixo resume os benefícios que o jogador pode escolher.

- PV equivalentes ao seu próximo nível.
- PM equivalentes ao seu próximo nível.
- Uma habilidade de classe do seu próximo nível.
- +1 em todas as perícias (apenas se o seu próximo nível de personagem for par).

Você pode treinar múltiplas vezes, mas deve escolher um benefício diferente a cada treinamento. Quando sobe de nível, recebe quaisquer benefícios ainda não escolhidos, tornando-se um personagem normal daquele nível. Na prática, você perde os benefícios do treinamento quando sobe de nível. Isso evita que personagens fiquem com poder muito acima do seu nível, mas você ainda terá tido um benefício em todas as sessões de jogo entre o treinamento e o próximo nível.

De acordo com o mestre, benefícios de treinamento podem se manter entre os níveis. Isto é, se você tem um benefício de treinamento e sobe de nível, automaticamente ganha um benefício do próximo nível. Se a qualquer momento o personagem acumular quatro benefícios de treinamento, perde todos eles e sobe um nível imediatamente.

Isso pode fazer com que os personagens fiquem com níveis diferentes. Se os jogadores não se importarem com isso, é uma opção interessante. Em termos de história, faz sentido que aventureiros focados em adquirir poder pessoal se tornem mais poderosos que aqueles mais interessados em outras coisas.

Partir em uma Busca

Com esta ação, o personagem executa qualquer tarefa a sua escolha, limitado apenas pelo bom senso. Se na última aventura o grupo encontrou um artefato misterioso, o mago pode pesquisar para descobrir o que o item faz. Se o histórico do soldado diz que ele teve sua família morta por um vampiro, ele pode usar seu tempo livre para investigar o paradeiro do morto-vivo. Nesse último exemplo, note que a investigação pode ser resolvida em uma busca solo, mas a luta contra o vampiro deve ser uma aventura.

Para resolver uma busca, o jogador descreve o que planeja fazer. Dizer que vai "investigar o paradeiro do vampiro" é pouco. Dizer que vai perguntar entre os camponeses do reino, procurar nas criptas da região ou contratar um mago para usar *Vidência* é suficiente. É importante ter uma ideia do que o personagem vai fazer, mas não é necessário detalhar.

O jogador então escolhe uma perícia relacionada à descrição da busca. Se o jogador disse que vai perguntar entre os camponeses do reino, Investigação seria coerente. Intimidação também — mas, nesse caso, o personagem estaria coagindo as pessoas, o que poderia ter consequências mais tarde. Já Atletismo não tem nenhuma relação com a ideia do jogador e não poderia ser usada.

Após o jogador escolher uma perícia, é a vez do mestre. Assim como o jogador, ele deve levar em conta a descrição da busca. No exemplo anterior, o mestre poderia escolher Diplomacia, para o soldado convencer as pessoas de que não é um assecla do vampiro, ou Intuição, para discernir informações úteis de boatos e superstições.

Por fim, o jogador rola 2d12 na **Tabela 6-2: Desafios de Buscas**, para definir a terceira e última perícia. A tabela traz exemplos de desafios relacionados a cada perícia, mas o mestre pode inventar outros.

Por exemplo, se o jogador rolar 13 (Sobrevivência), o mestre pode descrever que o vampiro atacou uma aldeia em um pântano. Para chegar até lá e interrogar os camponeses, o personagem precisará atravessar essa região difícil.

Com as três perícias definidas (a escolhida pelo jogador, a escolhida pelo mestre e a decidida aleatoriamente), é hora de rolar. Os testes têm CD 20 + metade do nível do personagem (heróis mais poderosos se envolvem em missões mais difíceis ou atraem a atenção de inimigos mais poderosos).

"Antes de partir em uma busca, vocês devem responder a três perguntas..."

Tabela 6-2: Desafios em Buscas

2d12	Perícia	Exemplo
2	Misticismo	Identificar um encantamento
3	Religião	Identificar uma relíquia sagrada
4	Conhecimento	Reconhecer um idioma antigo
5	Enganação	Contar uma mentira para escapar de uma situação ruim
6	Cura	Tratar dos ferimentos de um antigo inimigo em troca de ajuda
7	Iniciativa	Escapar de uma emboscada
8	Intimidação	Convencer um pirata a fornecer informação
9	Investigação	Descobrir o verdadeiro nome de um criminoso notório
10	Reflexos	Evitar uma armadilha
11	Atletismo	Saltar sobre um precipício
12	Percepção	Perceber que o mensageiro na verdade é um assassino
13	Sobrevivência	Encontrar o caminho mais seguro através de uma floresta
14	Fortitude	Suportar condições climáticas adversas
15	Diplomacia	Convencer os guardas de que você não é um contrabandista
16	Furtividade	Passar despercebido pela matilha de lobos
17	Acrobacia	Atravessar um desfiladeiro estreito
18	Intuição	Notar que um pretenso aliado é um traidor
19	Vontade	Desacreditar a ilusão de um golpista
20	Luta	Enfrentar assaltantes hobgoblins
21	Atuação	Participar de uma festa em um acampamento mercenário
22	Adestramento	Acalmar uma fera selvagem
23	Nobreza	Participar de um banquete
24	Guerra	Atravessar um campo de batalha

A quantidade de sucessos determina o resultado da busca. Se o personagem não tiver nenhum sucesso, ou seja, se falhar nos três testes, não consegue o que queria e sofre um castigo (um ferimento, perda de um item etc.). Se tiver um sucesso, não consegue o que queria, mas não sofre nenhuma penalidade. Se tiver dois sucessos, consegue o que queria (por exemplo, a localização do covil do vampiro). Por fim, se tiver três sucessos, consegue o que queria e um benefício adicional a critério do mestre. Talvez, além da localização do covil do vampiro, o soldado descubra também uma fraqueza do monstro.

Tanto os castigos quanto as recompensas de uma busca podem ser definidos pelo mestre ou de forma aleatória, usando a **Tabela 6-3: Consequências de Buscas**. Isso é especialmente útil se o personagem está se aventurando sem um objetivo específico.

Em buscas, os jogadores podem tentar usar outras habilidades no lugar dos testes definidos pela mecânica. Por exemplo, um mago pode querer substituir um teste de Furtividade por *Invisibilidade*. Isso não é permitido. Lembre-se de que cada teste não representa uma única ação, mas sim uma sequência de eventos ao longo de horas ou mesmo dias. Da mesma forma, habilidades que modificam perícias (fornecem bônus, substituem um teste por outro...) não podem ser usadas.

Usos criativos de habilidades podem, entretanto, fornecer bônus num dos testes, assim como boas ideias e interpretação. O bônus varia de +2 a +5.

Recompensas

Favor. Você recebe um favor de um NPC ou organização, ou a promessa de um favor futuro, que

Tabela 6-3: Consequências de Buscas

Sucessos	Consequência
0	1 castigo
1	Nenhuma
2	1 recompensa
3	2 recompensas

o ajuda por uma cena. Exemplos incluem a ajuda de um parceiro, uma carona para um local distante, uma magia lançada para você, o empréstimo de um item especial (ou mesmo mágico) por uma aventura etc. Você decide o favor, mas o mestre deve aprová-lo.

Informação. Você recebe uma informação, como a localização de um tesouro, a identidade do traidor na corte, a resposta para um enigma mágico, a cura para um veneno sobrenatural etc. Você decide a informação, mas o mestre deve aprová-la.

Poder. Você recebe um benefício de treinamento, definido aleatoriamente.

Tesouro. Você ganha um bem material. Role na **Tabela 8-2: Tesouros** (veja a página 272), na coluna de riquezas, de itens ou em ambas, na linha correspondente a seu nível.

Castigos

Abalo. Você sofre uma derrota que abala sua confiança. Durante a próxima aventura, seus pontos de mana máximos diminuem em 1 por nível de personagem. Por exemplo, se você é um personagem de 5º nível com 15 PM, terá apenas 10 PM na próxima aventura.

Complicação. Você sofre uma complicação, que irá afetá-lo em algum momento de sua carreira. Você pode ter feito um inimigo poderoso, contraído uma doença mágica etc. Cabe ao mestre definir os detalhes exatos dessa complicação, baseando-se nos parâmetros das outras penalidades da lista.

Tabela 6-4: Recompensas ou Castigos

1d6	Recompensa	Castigo
1	Tesouro (riqueza)	Ruína (menor)
2	Favor	Abalo
3	Tesouro (item)	Complicação
4	Informação	Ferimento
5	Tesouro (ambos)	Maldição
6	Poder	Ruína (maior)

Ferimento. Você sofre um ferimento severo, que demora a cicatrizar. Durante a próxima aventura, seu pontos de vida máximos diminuem em 1 por nível de personagem. Efeitos de cura não funcionam — o ferimento foi profundo demais e apenas o tempo pode cicatrizá-lo.

Maldição. Você sofre um efeito da magia *Rogar Maldição* na próxima aventura.

Ruína. Você perde dinheiro (ou itens em valor equivalente) em valor igual a um quarto (perda menor) ou metade (perda maior) do dinheiro inicial do seu nível (veja a página 96). Por exemplo, um personagem de 5º nível (dinheiro inicial 2.000 PP) perde 500 PP (perda menor) ou 1.000 PP (maior). Se não tiver como pagar, sofre um abalo (veja acima).

Trabalhar

Personagens treinados em Ofício podem usar o tempo entre aventuras para ganhar dinheiro ou fabricar itens, conforme as regras da perícia (veja a página 82). Embora esta ação não seja a preferida de aventureiros, é a mais usada por pessoas comuns!

Governar

Personagens que forem regentes podem fazer duas ações de domínio. Veja a página 288.

Regras Opcionais

Esta seção traz regras opcionais que você pode usar para alterar a forma como A Lenda de Ghanor RPG é jogado.

Personagens de Nível 0

Personagens de 1º nível são heróis iniciantes — mas ainda são heróis. Porém, alguns grupos gostam de começar suas campanhas com personagens *realmente* iniciantes, equivalentes a pessoas comuns.

Com a opção de personagens de nível 0, você pode criar personagens completamente inexperientes, seja por serem muito jovens, seja por nunca terem vivenciado um conflito, como um camponês criado em uma região pacata e tranquila.

Siga os passos abaixo para criar seu herói — ou, melhor dizendo, seu camponês...

Atributos. Você pode definir seus atributos com pontos ou rolagens, como o normal. Porém, se escolher comprar seus atributos, possui apenas 6 pontos (em vez de 10). E, se escolher rolá-los, rola apenas 3d6 (em vez de 4d6 menos o menor).

Raça e Origem. Como normal. Você recebe todas as habilidades de sua raça e origem.

Classe. Classes representam treinamento especial, algo que você não tem — pelo menos, não ainda. Assim, você começa sem nenhuma classe. Suas características são: 8 pontos de vida (+ Con), 2 pontos de mana, 1 perícia a sua escolha (mas ainda pode receber perícias adicionais por Inteligência e origem), nenhuma proficiência e a habilidade Empenho.

Empenho. Você pode não ter treinamento, mas compensa com dedicação e esforço. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para receber +2 nesse teste.

Equipamento. Você começa com um traje de viajante, uma bolsa de lona e 4d6 (além dos itens fornecidos por sua origem).

Subindo para o 1º Nível

Ao completar sua primeira aventura, você sobe para o 1º nível em uma classe a sua escolha. Você recebe os PV e PM necessários para se igualar a um personagem de 1º nível dessa classe (se escolheu soldado, recebe +12 PV e +1 PM; se escolheu mago, recebe +0 PV e +4 PM, e assim por diante). O mesmo acontece com perícias, proficiências e habilidades. Por ter se tornado um herói, você recebe 1 ponto de atributo. Você mantém a habilidade Empenho (embora seja relativamente fraca, pode ser útil).

Combates Cruéis

Nas regras normais, ferimentos não acarretam consequências permanentes (isto é, além da morte). Isso simplifica o jogo, mas tira um pouco do risco — e, consequentemente, da emoção — de um combate.

Com a opção de combates cruéis, personagens podem sofrer *ferimentos permanentes*. Isso é uma boa opção para grupos que gostam de histórias mais realistas e brutais. Para usá-la, siga as regras abaixo.

Sem Pontos de Vida Negativos. Se um personagem for reduzido a 0 PV ou menos, fica com 0 PV, inconsciente e morrendo (uma nova condição, descrita abaixo). Além disso, deve fazer um *teste de morte* (um novo tipo de teste, também descrito abaixo).

Morrendo. Um personagem morrendo deve fazer um teste de morte no início de cada turno e sempre que sofrer dano. Essa condição se encerra se você estancar (como resultado de um teste de morte) ou se receber primeiros socorros (veja a perícia Cura). Curar pontos de vida *não* encerra essa condição (embora faça você acordar).

Teste de Morte. Um teste de Constituição contra CD 10 + 2 por teste de morte já realizado na mesma cena. Veja a seguir as consequências do teste.

Teste de Morte

Teste	Efeito
Passa por 5 ou mais	Estanca (perde a condição morrendo) e acorda com 1 PV.
Passa	Estanca e acorda em 1d4 horas com 1 PV.
Falha	Nenhum (continua morrendo).
Falha por 5 ou mais	Estanca, mas sofre um ferimento permanente. Role 1d6, sendo "1" Força, "2" Destreza e assim por diante. Você perde 1 ponto no atributo rolado.
Falha por 10 ou mais	Morre.

Por exemplo: Ruprest sofre dano e é reduzido a 0 PV. Ele deve fazer um teste de morte contra CD 10. Se não estancar, no início de seu próximo turno deve fazer outro teste, agora contra CD 12. Se não estancar e, ao longo da rodada, sofrer dano, deve fazer outro teste, contra CD 14. Se estancar, mas mais tarde na mesma cena for novamente reduzido a 0 PV, o novo teste de morte já começará com CD 16.

Como a CD inicial é 10 e um personagem morre apenas se falhar por 10 ou mais, é quase impossível morrer no primeiro teste. Porém, sofrer um ferimento permanente não é tão improvável... Como jogadores não gostam de ver seus personagens ficarem mais fracos, essa regra os deixará mais tensos. Mesmo num combate fácil, no qual não exista chance do grupo ser derrotado, os jogadores ainda ficarão preocupados, pois a chance de sofrer um ferimento permanente sempre estará pairando sobre eles. Isso pode tornar a interpretação do grupo mais cautelosa e realista. Jogadores que normalmente não hesitariam antes de entrar numa luta pensarão duas vezes ao perceber que podem não sair incólumes.

Desafiando os Deuses

Uma vez por aventura, um jogador pode declarar que está "desafiando os deuses". Isso aumenta sua confiança, fornecendo um número de pontos de vida e de mana temporários de acordo com seu patamar. *Iniciante:* 1d8+1 PV e 1d4+1 PM. *Veterano:* 3d8+3 PV e 2d4+2 PM. *Campeão:* 6d8+6 PV e 3d4+3 PM. *Lenda:* 10d8+10 PV e 4d4+4 PM. Além disso, o máximo de PM que o personagem pode gastar em habilidades com custo variável aumenta em +1 por patamar (um personagem veterano, por exemplo, poderá gastar um máximo de PM igual ao seu nível +2). Esse benefício e os pontos temporários duram até o fim da cena.

Porém, atrair a atenção de divindades cruéis tem seu preço. Até o fim da cena, a CD de qualquer teste de morte aumenta em +5 — ou seja, o primeiro teste tem CD 15, o segundo tem CD 17 e assim por diante.

Desafiar os deuses coloca mais controle narrativo nas mãos dos jogadores. Um jogador pode lutar normalmente, tendo mais chance de ser derrotado, mas menos chance de ter alguma consequência grave; ou desafiar os deuses para ter mais chance de vencer — mas mais chance de sofrer uma consequência grave caso tudo dê errado. Isso pode ser muito tentador num combate importante, como para derrotar um vilão odiado ou salvar um ente querido.

Se o jogador arriscar, pode gravar sua marca no mundo. Se perder... bem, ele sabia dos riscos que estava correndo.

Ruprest: desafiando os deuses dia sim, dia também.

Capítulo 7

Bestiário de Ghanor

Por trás da fachada de civilidade de suas nações, os Reinos abrigam diversos perigos. De bandidos e monstros a nobres corruptos e adoradores de demônios, o Mundo de Ghanor é o lar de incontáveis ameaças que deverão ser enfrentadas pelos heróis.

Este capítulo explica como construir as ameaças de uma aventura — combates e outros perigos —, além de trazer ameaças prontas para o mestre usar.

Construindo Combates

A ameaça mais comum no mundo de Ghanor é o combate — uma cena de ação na qual os personagens enfrentam uma ou mais criaturas. Para construir um combate equilibrado — nem tão fácil a ponto de ser chato, nem tão difícil a ponto do grupo não ter chance — você deve considerar o nível de desafio (ND) dos inimigos.

O nível de desafio mede o poder da criatura e indica o nível para o qual ela é um desafio justo. Assim, uma criatura de ND 3 fornece um combate equilibrado para um grupo de 3º nível. Isso significa que ela causará dano aos heróis, exigirá que eles gastem pontos de mana e talvez derrube alguns deles. Porém, ao fim do combate, será derrotada.

Além do ND, considere os fatores a seguir na construção de um combate.

Experiência dos Jogadores. Grupos iniciantes devem enfrentar criaturas com ND menor do que o seu nível. Já veteranos, que dominam os aspectos táticos do jogo, podem enfrentar criaturas com ND maior que o seu nível.

Composição do Grupo. O nível de desafio de uma criatura considera grupos de quatro personagens. Grupos com menos

ou mais aventureiros devem enfrentar inimigos com ND menor ou maior. Além disso, grupos com personagens mais poderosos e/ou focados em combate podem lidar com inimigos com ND acima do seu nível.

Ambiente e Circunstâncias. Fatores ambientais, como terreno elevado, cobertura e escuridão, podem afetar o resultado de um combate. Inimigos com ataques à distância, por exemplo, serão mais perigosos se estiverem em um local de difícil acesso. Circunstâncias afetando os personagens também podem ser determinantes. Um grupo que esteja sem seu equipamento dificilmente conseguirá enfrentar inimigos de seu ND.

Quantidade de Combates. Um grupo consegue enfrentar um ou dois combates de seu nível de desafio antes de precisar descansar. Se você quiser uma aventura com muitas batalhas, diminua o ND de cada uma em 1 ou 2. Por outro lado, se quiser uma aventura com apenas um combate, aumente o ND dele em 1 ou 2 pontos.

Vários Inimigos

Para construir um combate com vários inimigos, calcule o nível de desafio do combate, que será uma função do ND de cada inimigo. Para criaturas com ND menor do que 1, o nível de desafio do combate será igual ao ND da criatura multiplicado pela quantidade delas. Assim, quatro inimigos de ND 1/4, ou dois inimigos de ND 1/2, formam um combate de ND 1, sendo um desafio apropriado para um grupo de 1º nível.

Para criaturas com ND igual ou maior do que 1, o nível de desafio do combate será igual ao ND da criatura +2 para cada vez que a quantidade delas dobrar. Assim, dois inimigos de ND 1 formam um combate de ND 3, quatro inimigos de ND 5 formam um combate de ND 9 e assim por diante.

Características de Criaturas

As seções a seguir trazem criaturas para o mestre usar como inimigos. As seções são divididas por temas, para ajudar o mestre na seleção dos adversários. Porém, o mestre é livre para misturar os grupos! Por exemplo, uma turba de zumbis pode ser encontrada perambulando em uma masmorra.

Nome e ND

O nome e o nível de desafio (ND) da criatura. O ND funciona como o nível da criatura (mas uma criatura terá sempre pelo menos 1 nível).

Tipo e Tamanho

O tipo (e subtipo, quando houver) representa a natureza da criatura dentro do mundo. Ele determina que habilidades podem afetar a criatura. Além disso, alguns tipos fornecem habilidades específicas. Tipos são explicados na página 242.

Papel de Combate

O papel de combate da criatura indica como ela deve ser usada pelo mestre. Existem três papeis: solo, lacaio e especial, indicados por um ícone.

Solo. A criatura foi construída para enfrentar os personagens sozinha. Ela possui estatísticas equilibradas; especialmente, possui muitos pontos de vida, para garantir que o combate dure um tempo bom (por volta de 3 a 5 rodadas). Este papel é ocupado principalmente por grandes monstros e vilões.

Lacaio. A criatura foi construída para enfrentar os personagens em grandes quantidades. Por conta disso, você normalmente usará lacaios de ND menor do que o nível do grupo. Por exemplo, um grupo de 5º nível pode enfrentar 4 lacaios de ND 1. Em relação a criaturas solo, lacaios possuem valores de ataque e dano mais altos, para garantir que sejam uma ameaça para personagens mesmo que seu ND seja menor que o nível deles, mas menos pontos de vida, para serem derrotadas rapidamente e não deixarem o combate lento. Este papel é ocupado primariamente por humanoides e monstros pequenos.

Especial. A criatura possui diversas habilidades e/ou foi feita para ser usada em situações fora de combate direto (por exemplo, pode ser usada para enganar ou roubar os personagens). Este papel é ocupado também por conjuradores e líderes — criaturas cujas habilidades fortalecem outras, e consequentemente devem ser usadas junto de lacaios. Procure estudar a ficha de uma criatura especial antes de usá-la!

Iniciativa e Percepção

Os bônus de Iniciativa e Percepção da criatura e quaisquer habilidades relacionadas a sentidos.

Defesa e Resistências

A Defesa e os bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais defensivas, como redução de dano.

Pontos de Vida

O total de pontos de vida da criatura.

Deslocamento

A quantidade de metros que a criatura consegue percorrer com uma ação de movimento (e, entre parênteses, a quantidade de quadrados de 1,5m). O número padrão é o deslocamento terrestre da criatura. Uma criatura pode possuir outras formas de deslocamento, como voo e natação.

Pontos de Mana

A quantidade de PM que a criatura possui. Caso a criatura não possua habilidades com custo em PM, esta linha não aparecerá.

Ações

Todos os ataques e habilidades que a criatura pode fazer (e, entre parênteses, a ação necessária e seu custo em PM, se houver). Habilidades sem ação exigida são passivas (estão sempre ativas). Algumas habilidades terminam com o termo "recarga" e um tipo de ação. Nesse caso, sempre que usar a habilidade, a criatura precisará gastar a ação determinada para recarregá-la antes de poder usá-la novamente.

Atributos

Os valores de atributos da criatura. Algumas criaturas possuem um valor de atributo nulo (–). Nesse caso, a criatura não possui o atributo em questão e não pode usá-lo. Uma criatura com "For –" não pode exercer força física sobre o mundo; uma criatura com "Des –" não pode se mover, e uma criatura com "Int –" não é capaz de pensar, agindo apenas conforme uma programação prévia.

Perícias

Os valores totais das demais perícias da criatura (além de Iniciativa, Percepção, Fortitude, Reflexos e Vontade, que já apareceram). Caso a criatura não possua outras perícias, esta linha não aparecerá.

Equipamento e Tesouro

Itens utilizados pela criatura, se houver. Após os itens, a categoria de tesouro da criatura (veja o **Capítulo 8: Recompensas**). Algumas criaturas possuem recursos que podem ser extraídos de seu corpo. Extrair um recurso exige uma hora de trabalho e um teste de Sobrevivência, ou de um Ofício relacionado ao recurso, com CD 15 + ND da criatura. Em caso de falha, os recursos são estragados.

Dicas para Combates

Nenhum grupo é igual ao outro. Enquanto alguns jogadores priorizam história e interpretação, às vezes até mesmo fazendo escolhas deliberadamente fracas em termos mecânicos em prol de um conceito, outros são máquinas de otimização, capazes de alcançar valores altíssimos de ataque, Defesa e outras características (os "combeiros"). Assim, é impossível garantir que os níveis de desafio do livro funcionem para o seu grupo.

Para resolver isso, comece a campanha com combates mais fáceis – com ND menor que o nível do grupo – e ajuste a dificuldade aos poucos, conforme for aprendendo sobre os jogadores e personagens.

Além do nível de desafio, há outro fator que você deve considerar: o tipo e a quantidade de inimigos. Via de regra, combates contra um inimigo são mais fáceis tanto para o mestre quanto para os jogadores. Para o mestre, há apenas um NPC para controlar. Para os jogadores, há menos decisões a se tomar – posicionamento, quem atacar etc. Combates contra muitos inimigos complicam as coisas. O mestre precisa fazer diversas ações por rodada e os jogadores possuem mais opções. Por outro lado, esse tipo de batalha pode ser muito divertida, com um clima cinematográfico!

Preste atenção aos papéis de combate – solo, lacaio e especial – pois eles indicam a melhor maneira de usar cada criatura. Inimigos solo, como o nome indica, funcionam melhor se usados sozinhos. Por conta de seus altos PV, se você colocar mais de uma criatura desse tipo, o combate pode ficar lento. Por outro lado, lacaios devem ser usados em bandos – via de regra, um lacaio por personagem. Um único lacaio, mesmo com ND igual ao nível do grupo, não funcionará bem – poderá causar muito dano, mas será derrotado rapidamente, fazendo com que o combate seja curto demais.

Por fim, criaturas especiais, como a bruxa dos ermos e o lich, são mais complexas e exigem que o mestre estude suas fichas para entender suas táticas. Evite usar esses inimigos se você não tiver tempo para se preparar antes!

Tabela 7-1: Criaturas por Nível de Desafio

Criatura	Tipo	ND
Bandido (bandido)	Humanoide	1/4
Falcão	Animal	1/4
Goblin selvagem (goblin)	Humanoide	1/4
Rato gigante	Animal	1/4
Víbora rochosa	Animal	1/4
Zumbi (zumbi)	Morto-vivo	1/4
Guarda de cidade (guarda)	Humanoide	1/2
Javali	Animal	1/2
Lobo	Animal	1/2
Cavalo de guerra	Animal	1
Chefe bandido (bandido)	Humanoide	1
Goblin xamã (goblin)	Humanoide	1
Rataria	Animal	1
Sargento da guarda (guarda)	Humanoide	1
Soldado de infantaria (soldado)	Humanoide	1
Aranha gigante	Monstro	2
Crocodilo	Animal	2
Encharcado (zumbi)	Morto-vivo	2
Esqueleto (esqueleto)	Morto-vivo	2
Gárgula	Construto	2
Goblin chefe (goblin)	Humanoide	2
Leão	Animal	2
Mercenário hobgoblin (soldado)	Humanoide	2
Constritora gigante	Animal	3
Grifo	Monstro	3
Mal-de-chifres (demônio)	Espírito	3
Turba de zumbis (zumbi)	Morto-vivo	3
Urso das montanhas	Animal	3
Vitral guardião	Construto	3
Basilisco	Monstro	4
Caçador elfo	Humanoide	4
Cavaleiro (soldado)	Humanoide	4
Esqueleto de elite (esqueleto)	Morto-vivo	4
Lagarto gigante	Animal	4
Lorag	Animal	4
Minotauro	Humanoide	4
Vinhame	Construto	4
Bruxa dos ermos	Humanoide	5
Capitão (soldado)	Humanoide	5
Cariátide sagrada	Construto	5
Serpe	Monstro	5
Troll	Monstro	5
Zombeteiro (demônio)	Espírito	5
Desesperado	Morto-vivo	6
Gigante predador	Humanoide	6
Manticora	Monstro	6
Golem de carne	Construto	7
Falange (esqueleto)	Morto-vivo	8
Fera-pântano	Espírito	9
Velado	Morto-vivo	10
Autômato turvo	Construto	11
General abissal	Morto-vivo	12
Vendilhão de culpa (demônio)	Espírito	13
Horda demoníaca (demônio)	Espírito	14
Furia do fogo	Espírito	15
Lich	Morto-vivo	16
Cemitério vivo	Morto-vivo	17
Vorme de gelo	Monstro	18
Horror centenário	Monstro	19
Dragão	Monstro	20

Tipos de criaturas

Animais. Bestas e feras irracionais (Int –5 ou –4), sem poderes mágicos.

Construtos. Objetos animados ou criaturas artificiais. Possuem visão no escuro e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno, não recuperam PV por descanso e efeitos de cura, e a perícia Cura não funciona com eles — mas Ofício (artesão) pode ser usada no lugar dela com os mesmos efeitos.

Espíritos. Nativos de outros planos.

Humanoides. Seres parecidos com humanos: racionais e com culturas próprias. Este tipo é subdividido em raças (humano, elfo, anão, goblin...).

Monstros. Criaturas de anatomia estranha e/ou com habilidades fantásticas.

Mortos-vivos. Cadáveres animados por energia negativa. Mortos-vivos possuem visão no escuro; imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos, de trevas e de veneno; sofrem dano por efeitos mágicos de cura de luz (Vontade CD do efeito reduz à metade) e recuperam PV com dano de trevas.

Criaturas

Aranha Gigante — ND 2

Maiores que um cavalo, estas aranhas gigantes são um perigo em vários ambientes, de cavernas úmidas a masmorras, de desfiladeiros sombrios a florestas fechadas. Furtivas e astutas, elas usam suas teias resistentes para criar áreas de caça repletas de armadilhas. Suas presas geralmente só percebem que estão enredadas quando é tarde demais.

Monstro Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +3, imunidade a magia *Teia*
Pontos de Vida 77
Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (2d6+8 mais veneno).
Teia (Padrão) A aranha gigante dispara teia em uma área de 6m de lado em alcance curto. Criaturas na área ficam enredadas (Reflexos CD 18 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e RD 5). Fogo queima a teia em duas rodadas (e liberta as criaturas), mas causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a todas as criaturas nela. A aranha gigante também pode usar a teia para cobrir uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia é difícil de ver (Percepção CD 20) até ser tarde demais. Uma criatura que entre na área fica enredada. A aranha gigante pode andar na própria teia sem se enredar e percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura nela.
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 PV, Fortitude CD 18 evita).

For 5, Des 4, Con 1, Int –5, Sab 0, Car –4

Perícias Furtividade +9.
Tesouro 1d4 doses de peçonha comum (CD 17 para extrair).

Autômato Turvo — ND 11

Embora o óleo preto seja mais conhecido por suas propriedades mutagênicas sobre seres vivos, seus poderes vão além disso. Capaz de alterar também as propriedades de objetos inanimados, sob as circunstâncias certas essa substância mágica pode animar pilhas de escombros e detritos, assumindo uma forma monstruosa chamada de autômato turvo.

Um autômato turno é um construto amaldiçoado, que se forma quando uma certa quantidade de óleo negro recai sobre uma combinação específica de detritos ligados de alguma forma às forças místicas ou sagradas do mundo. Cada autômato turvo é uma criatura única; sua forma e composição determinada pelas circunstâncias de sua formação. Movida por ecos do passado, a criatura se ergue e vaga sem rumo, espalhando destruição e morte pelos Reinos até ser impedida.

Construto Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +10, percepção às cegas
Defesa 37, **Fort** +19, **Ref** +10, **Von** +16, imunidade a condição petrificado e a trevas, redução de dano 10
Pontos de Vida 430
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Quatro pancadas +28 (2d10+10).
Detritos Pontiagudos Uma criatura adjacente ao autômato turvo que erre um ataque corpo a corpo nele por 10 ou mais sofre 1d10+5 pontos de dano de perfuração.
Ecos de Destruição O autômato projeta uma aura de lembranças pavorosas com 9m de raio. Criaturas que entrem nessa aura ficam confusas (Vontade CD 30 evita). Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia.
Infecção Oleosa Uma criatura atingida por uma pancada do autômato fica coberta de óleo preto, o que a deixa alquebrada e vulnerável. A criatura pode remover o óleo com uma ação padrão. *Recarga (movimento).*

For 8, Des 2, Con 5, Int —, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.

Bandidos — ND 1/4 a 1

Foras da lei assolam as estradas desertas e os becos escuros de todos os reinos. Individualmente, não são ameaça para aventureiros, mas em grande número podem ser perigosos.

Bandido — ND 1/4

Humano Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1
Defesa 13, **Fort** +1, **Ref** +3, **Von** –1
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +7 (1d6+3).

For 1, Des 2, Con 1, Int 0, Sab –1, Car 0

Perícias Furtividade +5.
Equipamento Clava. **Tesouro** Metade.

Chefe Bandido — ND 1

Humano Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2
Defesa 16, **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +3
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +9 (1d6+5, 19).
À Distância Adaga +7 (1d4+3, 19).
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, o chefe bandido causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

For 3, Des 2, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 1

Perícias Furtividade +7, Intimidação +6.
Equipamento Adaga, armadura de couro, espada curta.
Tesouro Padrão.

Basilisco — ND 4

Lagartos venenosos com dois metros de comprimento, basiliscos possuem o terrível poder de transformar seres vivos em pedra com o olhar. Criaturas solitárias, vivem tanto em terra firme quanto na água.

Monstro Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +10, **Ref** +9, **Von** +9, redução de dano 5
Pontos de Vida 145
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d8+12 mais veneno).
Olhar Petrificante No início de seu turno, cada personagem em alcance curto do basilisco deve fazer um teste de Reflexos (CD 18). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado permanentemente. Um personagem pode fechar os

olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação.

Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fortitude CD 18 reduz a duração para 1 rodada).

For 4, Des 2, Con 4, Int –4, Sab 1, Car 0

Tesouro 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 19 para extrair), couro de basilisco (CD 19 para extrair). O couro de um basilisco vale 300 PP como matéria-prima para fabricar uma armadura superior.

Bruxa dos Ermos — ND 5

Fora dos templos e igrejas dos santos, a magia é muitas vezes vista com desconfiança, hostilidade e até desprezo, sobretudo pelas pessoas comuns. Assim, é natural que muitos praticantes de magia procurem a segurança e isolamento dos ermos, onde podem exercer seu ofício arcano longe de olhares condenatórios. Conhecidas como bruxas dos ermos, estas praticantes de magia rústica vão desde benzedeiras aceitas ou toleradas pelas comunidades próximas a conjuradoras malignas, corroídas pelo ressentimento daqueles que temem sua magia e dispostas a usar seus poderes para destruir qualquer um que se aproxime de seu território.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +6
Defesa 17, **Fort** +6, **Ref** +8, **Von** +16
Pontos de Vida 85
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 29

Espíritos das Matas Bondosos ou malignos, os espíritos da região obedecem aos comandos da bruxa dos ermos. No início de cada um de seus turnos, cada criatura em alcance médio da bruxa deve fazer um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, perde sua ação de movimento neste turno. Se passar, pode agir normalmente e não é mais afetada por esta habilidade até o fim da cena.

Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance médio sofre 2d12 pontos de dano de essência e fica lenta por uma rodada (Reflexos CD 20 reduz o dano à metade e evita a condição lento).

Magias A bruxa dos ermos lança magias como uma maga de 5º nível (CD 20).

- *Amedrontar (Padrão, 3 PM)* Um animal ou humanoide em alcance curto fica apavorado por 1d4+1 rodadas e depois abalado (Vontade reduz para abalado apenas).
- *Armadura Mágica (Padrão, 5 PM)* A bruxa recebe +5 na Defesa por um dia.
- *Enxame de Pestes (Completa, 5 PM, sustentada)* Um enxame de pequenos animais surge em alcance médio e ocupa uma área de 1,5m de lado. No final de cada um dos seus turnos, o enxame causa 3d12 pontos de dano de corte a qualquer criatura em seu espaço (Fortitude reduz à metade). A bruxa pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de 12m.

For –1, Des 0, Con 1, Int 4, Sab 2, Car 2

Perícias Intimidação +6, Misticismo +10, Ofício (alquimista) +8, Sobrevivência +6.
Equipamento Essência de mana x1d4. **Tesouro** Padrão.

Caçador Elfo — ND 4

Com seu olhar fixo e pulso firme, o caçador elfo espreita entre as árvores, um guardião vigilante de suas terras natais. Um campeão para seu povo, este caçador é temido por todos aqueles que ousam invadir os territórios elficos.

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +10, visão na penumbra
Defesa 22, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +8
Pontos de Vida 120
Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo Espada curta +14 (1d6+4).
A Distância Arco longo x2 +16 (1d8+8, x3).
Emboscar O caçador elfo pode realizar uma ação padrão adicional em seu primeiro turno de combate.
Especialista em Florestas O caçador elfo soma sua Sabedoria na Defesa e em Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência enquanto está em uma floresta.
Marca da Presa (Movimento) O caçador elfo analisa um inimigo em alcance longo, recebendo +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura até o fim da cena. O caçador só pode ter uma presa marcada desta forma por vez.

For 1, Des 4, Con 1, Int 0, Sab 4, Car 1

Perícias Acrobacia +8, Atletismo +5, Furtividade +8, Sobrevivência +9.
Equipamento Arco longo, armadura de couro, espada curta, flechas x10. **Tesouro** Padrão.

Cariátide Sagrada — ND 5

Estátuas decorativas de igrejas e templos dos santos que, por algum motivo, foram impregnadas com energia sagrada, transformando-se em guardiãs desses lugares. Como exatamente isso acontece é um mistério até mesmo para os clérigos mais sábios; alguns teorizam que isso é uma benção dos santos, enquanto outros alegam que é um efeito colateral da adoração divina acumulada nestes ambientes. Seja devido a um favor dos santos, seja um acidente mágico, uma cariátide sagrada é uma protetora devota e implacável, que permanecerá de guarda sobre seu templo mesmo que ele seja abandonado por seus fiéis.

Construto Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +9, **Von** +7, imunidade a condição petrificado, redução de dano 5, resistência a magia +2
Pontos de Vida 185
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada bastarda x2 +17 (2d8+10).
Imobilidade Uma cariátide sagrada pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.
Zeladora Sagrada Inimigos dentro do templo protegido pela cariátide sagrada ficam alquebrados.

For 6, Des 2, Con 4, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Padrão.

Cavalo de Guerra ND 1

Um cavalo robusto e treinado para não se assustar em situações de combate. Embora sejam encontrados mais frequentemente como montarias, estes animais podem lutar para se defender quando necessário.

Animal Grande

Iniciativa +3 **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +6, **Ref** +5, **Von** +3
Pontos de Vida 29
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Cascos +9 (2d6+5).

For 5, Des 1, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.

Cemitério Vivo ND 17

Em circunstâncias particularmente nefastas, o terreno de um cemitério pode se tornar amaldiçoado, dando origem a uma criatura conhecida como cemitério vivo. Isso pode acontecer como resultado de forças necromânticas, uma poderosa maldição ou mesmo uma dose inesperada de óleo negro. Qualquer que seja a causa, o resultado é um dos mais perigosos mortos-vivos que pode vagar pelos Reinos.

Um cemitério ambulante tem uma forma vagamente humanoide, como um gigante feito de terra, detritos, restos mortais, lápides e outros objetos tipicamente encontrados em cemitérios. Alguns desses elementos se projetam para fora da criatura, tornando possível distinguir pernas, braços e até cabeças em decomposição.

Uma vez que o cemitério ambulante se forme, a criatura se ergue de seu local de origem e passa a vagar pelos ermos, em busca de carne para se alimentar. Em circunstâncias extremas ela pode vasculhar outros cemitérios em busca de cadáveres, mas sua fome só é verdadeiramente saciada por carne fresca, sobretudo de criaturas inteligentes. Cemitérios ambulantes atacam sobretudo acampamentos de viajantes ou fazendas isoladas, mas existem relatos destas criaturas invadindo até mesmo vilarejos e outras comunidades de pequeno porte.

Morto-vivo Colossal

Iniciativa +13, **Percepção** +14, percepção às cegas (alcance médio), visão no escuro
Defesa 54, **Fort** +40, **Ref** +7, **Von** +24, imunidade a atordoamento e medo, redução de dano 10, resistência a magia +5
Pontos de Vida 1125
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Quatro pancadas +49 (4d10+40 mais 2d8 trevas).
Adquirir Cadáver (Movimento) O cemitério vivo agarra um humanoide inconsciente ou morto ao seu alcance.
Aura de Profanação O cemitério vivo exala constantemente uma aura de poeira carregada de energia negativa. Qualquer criatura viva que entre em alcance curto do cemitério vivo, ou inicie seu turno neste alcance, sofre 5d8+20 pontos de dano de trevas e fica imune a magias de cura por uma rodada (Fortitude CD 44 reduz o dano à metade e evita a imunidade a cura). Esse efeito permanece por um dia depois que o cemitério vivo é destruído, geralmente tornando o local inóspito.
Finalmente Livres Quando o cemitério vivo é destruído, ele se desmancha em um amontoado de terra, tumbas e corpos. Todas as criaturas absorvidas a menos de uma semana retornam a vida, mas os espíritos mais poderosos daqueles cujos corpos foram consumidos se levantam como mortos-vivos amargurados e revoltos, gerando 1d4+1 falanges. Essas falanges agem normalmente a partir da rodada seguinte, na iniciativa original do cemitério vivo.
Tumba Viva (Movimento) Se começar seu turno agarrando um humanoide inconsciente ou morto, o cemitério vivo abrirá um espaço em seu peito e enfiará a criatura em seu interior, absorvendo-a. Ao fazer isso, ele ganha 20 PV temporários por nível da criatura. A criatura absorvida dessa forma só pode ser libertada com a destruição do cemitério vivo.

For 13, Des –1, Con 10, Int —, Sab 1, Car 2

Tesouro Dobro.

Constritora Gigante ND 3

Espreitando em rios, lagos e até mesmo em meio à copa das árvores, esta cobra usa sua enorme força para agarrar suas presas e sufocá-las até a morte. Não foram poucos os viajantes solitários que tiveram sua jornada encerrada prematuramente pelo abraço fatal da constritora gigante.

Animal Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 20, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +3
Pontos de Vida 98
Deslocamento 6m (4q), escalar 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (2d4+14).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se a constritora gigante acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +16).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a constritora gigante causa 4d4+14 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando.

For 9, Des 2, Con 4, Int –5, Sab 1, Car –4

Perícias Furtividade +5.
Tesouro Nenhum.

Crocodilo — ND 2

Répteis predadores, crocodilos se escondem na água para apanhar quaisquer criaturas que se aproximem para beber. Quando uma vítima se aproxima, o crocodilo a agarra com sua mordida e tenta arrastá-la para a água. Lá, tenta afogar a vítima ou gira rapidamente seu próprio corpo, para despedaçá-la.

Animal Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão na penumbra
Defesa 17, **Fort** +11, **Ref** +8, **Von** +4
Pontos de Vida 63
Deslocamento 6m (4q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +13 (1d8+6) e cauda +13 (1d6+6).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o crocodilo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +15).
Giro da Morte Se o crocodilo estiver agarrando uma criatura dentro d'água e usar a manobra agarrar novamente para causar dano, causa +2d8 pontos de dano.

For 7, Des 1, Con 4,Int –5, Sab 1, Car –4

Perícias Furtividade +4 (+9 dentro d'água).
Tesouro Couro de crocodilo (CD 17 para extrair). O couro de um crocodilo vale 20 PP como matéria-prima para fabricar uma armadura superior.

Demônios — ND 3 a 14

"Os demônios viviam nas profundezas escuras e se alimentavam do ódio, do medo, da ganância. Sobreviviam às custas dos pecados dos seres vivos. E, se o mundo fosse desfeito, pereceriam à míngua."

Criaturas ardilosas, mesquinhas e sedentas por todo e qualquer tipo de poder, demônios são seres abissais que habitam as trevas e os recantos sombrios do mundo. Alimentando-se de pecados, estes espíritos malignos provocam o que há de pior nos seres vivos em busca de seu alimento profano.

Demônios existem em infinitas formas, tamanhos e níveis de poder. Os mais fracos provocam suas vítimas para que medo e desespero motivem novos pecados. Os mais poderosos assumem posições de liderança e tramam grandes planos, corrompendo e barganhando em busca de uma fonte constante de alimento.

Mal-de-Chifres — ND 3

Um soldado raso entre as hostes demoníacas, o mal-de-chifres é uma criatura humanoide de aparência deturpada, com uma cabeça animalesca e longos chifres retorcidos. Pouco sutis, eles alternam golpes com seus chifres e garras com palavras de ódio e insinuações mentais, na tentativa de fazer com que suas vítimas duvidem de suas próprias capacidades.

Espírito (demônio) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +3, faro, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +13, **Ref** +6, **Von** +8
Pontos de Vida 26
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Chifres +16 (1d8+6 impacto) e duas garras +16 (1d6+6).

Marrada (Completa) O mal-de-chifres faz uma investida com seus chifres. Se acertar o ataque, causa +2d6 pontos de dano.

Sussurrar Dúvida (Movimento) O mal-de-chifres faz com que uma criatura em alcance curto fique esmorecida (Vontade CD 17 evita). *Recarga (acertar um ataque de chifres).*

For 5, Des 3, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –1

Tesouro 1d4 doses de essência abissal (CD 18 para extrair).

Zombeteiro ND 5

Uma criatura humanoide magra e comprida, com pele vermelha escura, juntas flexionadas em ângulos estranhos, uma boca grande que exibe dezenas de dentes pontiagudos e chifres longos e retorcidos. Possui cheiro característico de enxofre, e está sempre sorrindo de forma zombeteira, sibilando com sua língua sinuosa enquanto produz uma algazarra telepática cuja função é enlouquecer as vítimas. Encontrado em lugares angustiantes, como cavernas profundas, ruínas isoladas e cemitérios abandonados, escala paredes e tetos como uma aranha e se esconde em quaisquer reentrâncias, de onde espreita à espera de presas.

Espírito (demônio) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +14, **Ref** +8, **Von** +11
Pontos de Vida 45
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +20 (2d8+16 mais 2d12 ácido) ou língua cáustica (2d6+16 corte mais 2d12 ácido, alcance 4,5m).

Manto de Sombras Ataques contra o zombeteiro têm +10% de chance de falha quando ele recebe camuflagem por escuridão (para um total de 30% de chance de falha para camuflagem leve e 60% de chance de falha para camuflagem total).

Sangue Cáustico O sangue do zombeteiro corrói armas, inutilizando-as imediatamente. Um personagem que acerte um ataque corpo a corpo contra o zombeteiro tem sua arma destruída, ou sofre 2d12 pontos de dano de ácido, se atacou com uma arma natural ou um ataque desarmado; Reflexos CD 20 evita os efeitos. Uma arma inutilizada desta forma pode ser consertada normalmente.

Sussurrar Insegurança (Movimento) O zombeteiro faz com que uma criatura em alcance curto fique amedrontada (Vontade CD 20 evita). *Recarga (acertar um ataque de língua cáustica).*

For 3, Des 5, Con 2, Int 1, Sab 2, Car 2

Perícias Enganação +11, Intimidação +11.
Tesouro 1d6 doses de essência abissal (CD 20 para extrair).

Vendilhão de Culpa ND 13

Demônio com aparência de um humanoide de torso largo, pernas grossas e cabeça desproporcionalmente pequena, que ostenta um diminuto par de chifres. Possui um par de asas de morcego que parecem pequenas demais para sustentá-lo, mas que ainda assim permitem que o vendilhão de culpa voe. Sua pele grossa e macilenta está constantemente coberta por um muco corrosivo, que ele concentra em suas mãos quando enfrenta seus inimigos. Um líder entre os demônios, o vendilhão é um combatente poderoso e um manipulador astuto, capaz de derrotar exércitos com a mesma facilidade com que corrompe vilas inteiras. Raramente se manifesta nos Reinos, e sua presença geralmente indica uma grande força demoníaca na região.

Espírito (demônio) Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +12, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +14, **Ref** +8, **Von** +11, imunidade a atordoamento, redução de dano 10, redução de frio 10
Pontos de Vida 666
Deslocamento 9m (6q), voar 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +38 (2d8+17 mais 2d12 ácido).

Distribuir Culpa (Movimento) O vendilhão de culpa faz com que todas as criaturas a sua escolha em alcance curto fiquem alquebradas e amedrontadas (Vontade CD 35 evita). *Recarga (movimento).*

Habilidades de Demônios

Todos os demônios partilham as seguintes habilidades (já contabilizadas em suas fichas).

Dependência de Dúvida Demônios dependem que os mortais questionem suas próprias forças. Uma criatura sob efeito de uma condição mental causada por um demônio pode gastar uma ação padrão para repetir seu teste de Vontade contra essa condição.

Farejar Fraqueza Um demônio detecta automaticamente a presença de qualquer criatura em alcance médio que esteja sob efeito de qualquer condição mental.

Devorar Pecados Quando atinge uma criatura sob efeito de uma condição mental ou de medo com uma de suas armas naturais, o demônio recupera 5 PV e faz com que a criatura perca 1 PM. Se a criatura não tiver mais pontos de mana, fica fraca (cumulativo).

Imunidades Demônios são imunes a ácido, fogo, medo, metamorfose, trevas e veneno.

Foco do Mal Outros demônios em alcance médio recebem +2 em testes e rolagens de dano.

Vômito Venenoso (Movimento) O vendilhão de culpa expele um jato de vômito em um cone de 4,5m. Criaturas nessa área perdem 6d12 pontos de vida por veneno e ficam enjoadas (Fortitude CD 35 reduz o dano à metade e evita a condição enjoado). *Recarga (movimento).*

For 6, Des 2, Con 8, Int 3, Sab 2, Car 4

Perícias Diplomacia +16, Enganação +16, Intimidação +16.
Tesouro 2d4 doses de essência abissal (CD 28 para extrair).

Horda Demoníaca ND 14

Individualmente poderosos, demônios podem se tornar uma força imparável quando reunidos. Uma horda demoníaca é uma reunião de dezenas de demônios dos mais variados tipos e formas, que se unem para sobrepujar suas presas. Neste estado, essas criaturas entram em um torpor, embriagadas pelos pecados que sorvem de suas vítimas enquanto se tornam cada vez mais agressivos, violentos e famintos.

Para que uma horda demoníaca verdadeira se forme, é necessário não apenas uma grande quantidade de demônios, mas um objetivo em comum, algo que faça com que criaturas tão mesquinhas e egoístas cooperem em um mesmo propósito. Isso geralmente é a liderança de um demônio ou mortal mais poderoso, mas uma horda pode se formar como resposta a uma oportunidade única de alimento ou uma ameaça particular aos demônios.

Espírito (demônio) Enorme

Iniciativa +15, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 44, **Fort** +22, **Ref** +28, **Von** +14, imunidade a atordoamento, redução de dano 10
Pontos de Vida 715
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q)

Afogar em Pecados Uma criatura que comece seu turno dentro do espaço da horda demoníaca fica alquebrada e amedrontada (Vontade CD 38 evita).

Enxame Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa 10d12 pontos de dano de corte a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

Horda Devoradora A horda demoníaca recupera o dobro de pontos de vida (10 PV) sempre que usa Devorar Pecados.

For 7, Des 4, Con 8, Int 1, Sab 2, Car 3

Tesouro Padrão.

Desesperado ND 6

O que acontece quando um demônio se alimenta completamente dos pecados de um mortal? Na maioria das vezes, a vítima morre, sua alma completamente consumida pela fome demoníaca. Em alguns casos, entretanto, seja por capricho do demônio ou alguma outra influência nefasta, o mortal que é privado de sua alma se torna um desesperado.

Desesperados são mortos-vivos formados quando a alma de um mortal morre, consumida pela fome de pecados de um demônio. Um desesperado possui a mesma aparência que tinha em vida, porém sua expressão é triste e apática, e sua falta de cuidados pessoais fica evidente em pequenos ferimentos, na sujeira em seu corpo e em suas roupas rasgadas.

Desesperados se alimentam dos gritos de dor de inocentes e, se não se alimentam regularmente, seus corpos podem começar a se decompor, dando à criatura uma aparência semelhante a de um zumbi.

Apesar de não possuírem almas, desesperados conservam o suficiente de suas memórias para continuar agindo de forma semelhante ao que faziam em vida. Não é suficiente para que se disfarcem em meio a outras pessoas, mas uma família de desesperados vivendo em uma fazenda isolada, por exemplo, poderá agir com naturalidade suficiente para enganar um viajante desavisado.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +7, imunidade a dano psíquico
Pontos de Vida 45
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +24 (2d6+14 mais 2d6 frio).
Aura de Apatia Criaturas a até 9m de um desesperado ficam alquebradas.
Emoção da Dor Uma vez por rodada, quando obtém um acerto crítico com um de seus ataques de pancada, o desesperado pode executar uma ação padrão adicional.

For 3, Des –1, Con 2, Int —, Sab –2, Car –5

Tesouro Nenhum.

Dragão — ND 20

"Para combater o Devorador de Mundos, os demônios criaram uma horda de dragões. Criaturas poderosas, répteis voadores com presas e garras capazes de dilacerar castelos. Magia rivalizando a de seus próprios mestres. Em seu ventre, fogo capaz de derreter montanhas. Os dragões enfrentaram o Devorador de Mundos, numa série de batalhas que abalou a Criação. Incontáveis deles morreram. Contudo, mais e mais eram enviados, movidos pelo desespero de seus senhores demoníacos."

Dragões estão entre as criaturas mais poderosas dos Reinos. Criados pelos demônios para combater o Devorador de Mundos, possuem a força, a inteligência e a magia de seus criadores potencializadas por sua natureza bestial e elemental. Com a vitória sobre o Devorador, muitos dragões se tornaram senhores de grandes regiões de terra, comandando seus habitantes até serem derrotados um a um por heróis e exércitos. Hoje, são considerados extintos. Porém, a história dos dragões nos Reinos não terminou, e nos recantos ocultos do mundo ainda é possível ouvir sua respiração sibilante de fogo e magia.

Cada dragão dos Reinos é único, com sua própria personalidade, objetivos e poderes. Ao empregar um dragão em sua campanha, ele provavelmente será um dos grandes antagonistas do cenário, e não apenas uma fera a ser vencida em combate direto. O mestre é incentivado a personalizar cada dragão em sua campanha, ajustando sua lista de magias e talvez até modificando algumas de suas habilidades. Lembre-se que mesmo o mais isolado dos dragões possui acesso a muitos recursos, de lacaios e soldados a riquezas e itens mágicos.

Monstro (dragão) Colossal

Iniciativa +14, **Percepção** +22, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 62, **Fort** +34, **Ref** +20, **Von** +28, imunidade a efeitos de atordoamento, cansaço, fogo, metamorfose e paralisia, redução de dano 20, resistência a magia +5, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 1400
Deslocamento 12m (8q), voo 36m (24q)

Pontos de Mana 128
Corpo a Corpo Mordida +56 (6d20+50, 16) e duas garras +40 (4d20+50, 16).
Aura Aterradora A simples visão de um dragão amedronta o mais valente dos aventureiros. Uma criatura que comece seu turno em alcance longo do dragão fica apavorada, se tiver 5 níveis ou menos, ou abalada, se tiver 6 níveis ou mais, até o fim da cena (Vontade CD 50 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por 24 horas.
Escamas Mágicas O dragão sofre apenas metade do dano de fontes mundanas.
Fluxo de Mana O dragão pode manter duas magias sustentadas ativas simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada uma separadamente.
Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão muda a execução dela para livre.
Metamorfose Dracônica (Completa) O dragão pode se transformar em outras criaturas, como a magia *Metamorfose*, mas sem limitação para tamanhos menores que o seu. Um dragão morto reverte à sua forma original.
Sopro (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 30m sofrem 20d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 50 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o dragão faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.
Magia O dragão lança magias arcanas como um mago de 20º nível (CD 50). Dragões possuem um domínio particular sobre magia e podem lançar magias sem palavras mágicas, gestos ou concentração.

- *Campo de Força (Reação, 6 PM)* Quando sofre dano, o dragão recebe redução de dano 50 contra este dano.
- *Chuva de Meteoros (Padrão, 15 PM)* Meteoros caem dos céus (veja página 143).
- *Controlar Gravidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O dragão controla os efeitos da gravidade em um cubo de 12m de lado em alcance médio (veja a página 146).

- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O dragão escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias no alvo escolhido com CD menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado até o final da cena.
- *Globo de Invulnerabilidade (Padrão, 15 PM, sustentada)* O dragão é envolto por uma esfera mágica com 3m de raio que detém qualquer magia de 4º círculo ou menor.
- *Segunda Chance (Padrão, 20 PM)* Uma criatura adjacente cura 300 PV e se cura de condições (veja a página 166).
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* O dragão pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 19, Des 0, Con 13, Int 8, Sab 8, Car 7

Perícias Enganação +21, Intimidação +23, Intuição +22, Misticismo +24.
Tesouro Dobro.

Esqueletos — ND 2 a 8

À primeira vista apenas a ossada de um guerreiro caído, este morto-vivo é capaz de surpreender aventureiros desavisados. Esqueletos se movem e atacam com agilidade, mas sem qualquer inteligência guiando seus atos: apenas seguem as ordens de seus criadores. Muitos necromantes, especialmente em Kottar, usam esqueletos como servos e soldados. Os mais poderosos podem até reunir falanges — tropas de esqueletos de elite capazes de massacrar os vivos.

Esqueleto — ND 2

Morto-vivo Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +3, **Ref** +7, **Von** +12, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 14
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +14 (2d8+12, 19).

For 5, Des 2, Con 1, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Escudo pesado, espada longa. **Tesouro** Nenhum.

Esqueleto de Elite — ND 4

Morto-vivo Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +4, **Ref** +10, **Von** +16, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 143
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +16 (2d8+15, 19).

For 6, Des 2, Con 3, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Escudo pesado, espada longa, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

Falange — ND 8

Morto-vivo (bando) Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +18, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 715
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +26 (4d8+30, 19).
Ataque em Bando Se um ataque da falange exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da falange errar, ela ainda assim causa metade do dano.
Forma Coletiva A falange é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento*, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como *Bola de Fogo*. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a falange pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (apenas uma vez por turno).

For 6, Des 2, Con 3, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Escudo pesado, espada longa, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

Falcão — ND 1/4

Aves de rapina podem ser treinadas por nobres e caçadores para abater pequenos animais, por esporte ou sobrevivência. Também podem ser familiares para conjuradores ou, em estado selvagem, atacar pessoas que se aproximem demais de seus ninhos.

Animal Minúsculo

Iniciativa +5, **Percepção** +9, visão na penumbra
Defesa 13, **Fort** +2, **Ref** +5, **Von** +2
Pontos de Vida 5
Deslocamento 3m (2q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Garras +6 (1d3+3).
Mergulho Quando faz uma investida alada, o falcão pode continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

For –2, Des 3, Con 0, Int –4, Sab 2, Car –2

Tesouro Nenhum.

Fera-Pântano — ND 9

Criatura que habita o interior de pântanos e charcos, a fera-pântano é um espírito da natureza, uma entidade que representa os instintos e forças mais primitivos do mundo natural. Ao mesmo tempo predador voraz e protetor dos ermos, a fera-pântano é uma ameaça para viajantes que percorrem seu território sem respeitar a natureza.

Uma fera-pântano tem a aparência de um enorme touro de pernas grossas e curtas, mas com um longo pescoço que termina em uma cabeça no formato de

serpente, com longos chifres que se assemelham a galhos secos e dois olhos pequenos e negros. É coberta por uma combinação de pelos curtos e grossos que se misturam com lodo e vegetação. Quando se ergue das águas lamacentas onde geralmente repousa, parece que o próprio pântano ganhou vida.

Extremamente territorialistas, feras-pântano são atraídas pela presença de invasores, sobretudo humanoides. Criaturas que caçam ou causam destruição em seu território rapidamente se tornam suas presas. Entretanto, aquelas que respeitam a região ou apresentam algum tipo de oferenda aos ermos recebem passagem segura, embora constantemente sob o olhar atento da fera-pântano.

Espírito Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +9, faro, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +20, **Ref** +10, **Von** +15, imunidade a veneno, redução de dano 10/mágica
Pontos de Vida 370
Deslocamento 12m (8q), natação 6m (4q)

Corpo a Corpo Cabeçada +27 (4d10+35 impacto mais veneno).
Cabeçada Avassaladora (Livre) Quando acerta um ataque de cabeçada, a fera-pântano arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dela (Fortitude CD 28 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.
Olhar Letal No início de seu turno, cada personagem em alcance curto da fera-pântano deve fazer um teste de Reflexos (CD 28). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica enjoado. Se já estiver enjoado, morre. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego. Um personagem morto desta forma pode ser revivido se um dos olhos da fera-pântano for esmagado sobre sua testa em até um dia após sua morte.
Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fortitude CD 28 reduz a duração para 1 rodada).

For 8, Des –1, Con 6, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 24 para extrair).

Fúria do Fogo — ND 15

Esses espíritos da natureza são manifestações dos elementos primordiais do mundo. Surgem em lugares conectados a seu elemento, como uma fúria do frio que vive em uma caverna glacial ou uma fúria do fogo que habita as profundezas de um vulcão, e geralmente atuam como guardiãs destes territórios. Cada fúria possui uma aparência particular, mas sempre formada de seu elemento. Uma fúria do fogo pode ter a forma de um humanoide feito de chamas, enquanto outra pode assumir a aparência de uma serpente de magma.

Espírito Enorme

Iniciativa +21, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +15, **Ref** +28, **Von** +22, imunidade a atordoamento, metabolismo, movimento, fogo e veneno, redução de dano 10/mágica, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 755
Deslocamento 18m (12q)

Corpo a Corpo Quatro pancadas +43 (2d10+20 mais 4d6 fogo).
Ataque em Movimento A fúria do fogo pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.
Dança das Chamas (Padrão) A fúria gera labaredas em uma esfera de 6m de raio em alcance médio. Criaturas na área sofrem 10d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD 40 reduz o dano à metade e evita a condição em chamas). Qualquer labareda viva na área da explosão tem seu dano aumentado em +1d6 até o fim da cena. *Recarga (movimento).*
Labaredas Vivas (Completa) A fúria espalha 2d6 labaredas vivas em alcance curto. No turno da fúria, cada labareda pode andar (deslocamento 12m) e causar dano a uma criatura adjacente (2d6 pontos de dano de fogo). Elas possuem For 0, Des 3, Defesa 25 e todos os outros atributos nulos; elas têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência, mas são imunes a fogo. *Recarga (movimento).*

For 9, Des 8, Con 6, Int 0, Sab 2, Car 1

Tesouro 2d4 doses de baga-de-fogo (CD 30 para extrair).

Gárgula — ND 2

Esses predadores furtivos se mantêm imóveis no alto de ruínas, castelos, catedrais e outros prédios, fingindo ser estátuas. Quando surge uma oportunidade de atacar, mergulham com suas garras.

Construto Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, imunidade a condição petrificado, redução de dano 5
Pontos de Vida 65
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras +12 (1d6+6).
Imobilidade Uma gárgula pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

For 6, Des 2, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –2

Tesouro Padrão.

General Abissal — ND 12

Um general abissal é um morto-vivo criado a partir do cadáver de um guerreiro poderoso, que em vida possuía grandes habilidades de combate e conhecimento militar para liderar soldados. Erguidos para mais uma vez comandar, estas criaturas são

oponentes terríveis, capazes de liderar outros soldados com eficiência ao mesmo tempo que espalham destruição e caos no campo de batalha.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 44, **Fort** +26, **Ref** +12, **Von** +20, imunidade a fogo, redução de dano 10, redução de corte, frio e perfuração 5, resistência a magia +5
Pontos de Vida 585
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada bastarda x2 +16 (2d12+35, 19, mais 6d6 fogo).
Aura de Medo Uma criatura que comece seu turno em alcance médio do general abissal fica abalada (Vontade CD 33 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.
Fogo Abissal (Padrão) O general abissal cria uma explosão de chamas que ocupa uma esfera de 6m de raio em alcance médio. Criaturas nessa área sofrem 20d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD 33 reduz o dano à metade e evita a condição em chamas). *Recarga (acertar dois ataques de espada bastarda).*
Mal da Terra A presença de um general abissal perturba a própria terra, fazendo com que mãos esqueléticas se projetem do solo em um raio de 9m ao seu redor. Essas mãos transformam a área em terreno difícil para seus inimigos e causam 4d6 pontos de dano de corte a qualquer uma dessas criaturas que comece seu próprio turno dentro da área.
Romper Magia (Reação) Quando atinge uma criatura com sua espada bastarda, o general abissal faz um teste de Vontade; ele dissipa todas as magias que estejam afetando essa criatura com uma CD igual ou menor que o resultado deste teste.

For 6, Des 1, Con 5, Int 2, Sab 3, Car 4

Equipamento Armadura de placas, escudo pesado, espada bastarda. **Tesouro** Nenhum.

Gigante Predador — ND 6

Ferozes e primitivos, os gigantes dos Reinos em muitos aspectos se assemelham mais a predadores selvagens do que a seres racionais. Aqueles que abraçam plenamente sua natureza feral vagam pelos ermos, espreitando em trilhas e caminhos pouco protegidos em busca qualquer um que possa devorar.

Gigante Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +2
Defesa 25, **Fort** +20, **Ref** +12, **Von** +4, imunidade a atordoado e medo
Pontos de Vida 255
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape x2 +20 (2d8+18).
Ferocidade Se o gigante predador sofrer dano, recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o gigante predador faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 7, Des 1, Con 4, Int –3, Sab –1, Car –2

Perícias Atletismo +12, Diplomacia –4, Intuição –3.
Equipamento Gibão de peles, tacape aumentado. **Tesouro** Metade.

Goblins — ND 1/4 a 2

Goblins são pequenos humanoides pestilentos, com pouco mais de 1m de altura, bocas enormes repletas de dentes pontiagudos, pele esverdeada coberta de retalhos de couro e elos metálicos, e mãos desproporcionalmente grandes que terminam em pequenas garras. Individualmente fracos, quando se reúnem em bandos de guerra podem representar um grande risco para viajantes e comunidades isoladas.

Goblin Selvagem — ND 1/4

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +2, **Ref** +2, **Von** –1
Pontos de Vida 4
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +7 (1d6+4, 19).
Mordiscar Quando acerta um ataque com sua espada curta e obtém um resultado 6 na rolagem de dano da arma, o goblin saqueador morde a vítima automaticamente, causando 1d4 pontos de dano adicional.

For 0, Des 3, Con 1, Int –1, Sab 0, Car –2

Equipamento Andrajos, espada curta. **Tesouro** Nenhum.

Goblin Xamã — ND 1

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +3, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +2, **Ref** +5, **Von** +9
Pontos de Vida 26
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Pontos de Mana 7
Corpo a Corpo Bordão +7 (1d6 mais 1d6 ácido).
Língua de Sapo, Pernas de Centopeia Uma criatura que falhe em um teste de resistência contra uma magia do goblin xamã fica enjoada por uma rodada.
Magias O goblin xamã lança magias como um mago de 1º nível (CD 16).
- *Explosão de Chamas (Padrão, 1 PM)* O xamã projeta um leque de chamas que causa 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas em um cone de 6m (Reflexos reduz à metade).
- *Perdição (Padrão, 1 PM)* Criaturas em alcance curto a escolha do goblin sofrem –1 em testes de ataque e rolagens de dano.
- *Raio do Enfraquecimento (Padrão, 1 PM)* Uma criatura em alcance curto fica fatigada (Fortitude reduz para vulnerável).

For –1, Des 1, Con 1, Int 0, Sab 2, Car –1

Equipamento Andrajos, bordão. **Tesouro** Nenhum.

Goblin Chefe — ND 2

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +6, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +11, **Von** +4
Pontos de Vida 64
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada larga +12 (2d4+9).
Líder Oportunista O goblin chefe recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano para cada outro goblin adjacente ao seu alvo.
Mordiscar Quando acerta um ataque com sua espada larga e obtém pelo menos um resultado 4 na rolagem de dano da arma, o goblin chefe morde a vítima automaticamente, causando 1d6 pontos de dano adicional.

For 1, Des 4, Con 2, Int 0, Sab 0, Car –1

Equipamento Andrajos, espada bastarda. **Tesouro** Metade.

Golem de Carne — ND 7

O resultado do encontro da necromancia com ciências profanas e rituais demoníacos, um golem de carne é um construto orgânico, uma criatura formada de partes de outros seres vivos, costuradas e remendadas em uma forma humanoide grotesca. Os propósitos por trás da criação dessas aberrações varia; um alquimista de Kottar pode criar um golem de carne para servir como guardião de seu laboratório, enquanto em meio à ruínas ancestrais, cultistas demoníacos podem construir uma dessas monstruosidades para servir de receptáculo para um espírito demoníaco que almeja a entrar no mundo dos mortais.

Construto Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +18, **Ref** +6, **Von** +14, imunidade a efeitos de metamorfose e trevas, redução de dano 5
Pontos de Vida 300
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +25 (2d10+18).
Fúria Homicida Quando reduzido à metade de seus PV, o golem de carne entra em um estado de fúria homicida até o fim da cena. Ele recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano, mas sempre deve atacar a criatura mais próxima.
Imunidade a Magia O golem de carne é imune a efeitos mágicos, com as seguintes exceções. Magias de fogo e frio deixam o golem de carne lento por 1d6 rodadas. Magias de eletricidade removem a condição lento e curam 1 PV para cada três pontos de dano que causariam.

For 5, Des –1, Con 4, Int —, Sab 0, Car –5

Tesouro Nenhum.

Grifo — ND 3

Grifos têm corpo e patas traseiras de leão, mas patas dianteiras, asas e cabeça de águia. Com 2,5 m de comprimento e envergadura de 7,5m, estão entre as criaturas mais majestosas dos Reinos. Também são alguns dos voadores mais rápidos que existem, superando até mesmo alguns dragões.

Como as águias, habitam lugares altos, de onde mergulham guinchando para atacar suas presas. Em seu habitat natural, vivem em bandos de um macho e seu harém de 1d6 fêmeas. Quando criados desde filhotes, podem ser domesticados e servir de montaria, tornando-se fiéis a seu tratador. Entretanto, eles adoram carne de cavalo, o que pode ser um problema quando são misturados a montarias mais comuns.

Monstro Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +9, **Ref** +15, **Von** +4, imunidade a medo
Pontos de Vida 110
Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (2d6+5) e duas garras +14 (1d6+5).
Bote (Completa) O grifo faz uma investida e ataca com sua mordida e suas duas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

For 5, Des 4, Con 3, Int –4, Sab 2, Car –1

Tesouro Um ninho de grifo tem 25% de chance de conter 1d4 ovos no valor de 2.500 PP cada.

Guardas — ND 1/2–1

Onde há ordem e civilização, há algum tipo de guarda ou milícia. Embora guardas sejam mais comuns nas ruas de cidades e vilas, também podem ser encontrados patrulhando estradas ou guarnecendo postos de fronteira. Como aventureiros às vezes operam fora da lei, podem ter problemas com guardas.

O Golem Receptáculo

Um golem de carne pode ser criado com o propósito de servir como corpo físico para uma entidade demoníaca ou para um ser de grande poder mágico cujo corpo físico esteja muito fraco. Geralmente, isso exige um ritual específico, conforme as propriedades da entidade que irá ocupar o golem.

Um golem ocupado por uma entidade desta forma perde a habilidade Fúria Homicida e adquire a personalidade e consciência da entidade. Entre outras coisas, o golem passa a ter os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma e as perícias treinadas da entidade. Além disso, a critério do mestre, o golem adquire quaisquer habilidades que não sejam dependentes do corpo original da entidade (o golem poderia adquirir, por exemplo, a habilidade Magias, mas não armas naturais da entidade). Um golem de carne servindo como um receptáculo desta forma se torna um NPC único e não um monstro comum.

Guarda de Cidade — ND 1/2

Humano Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +3
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +2, **Von** +1
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Maça +7 (1d8+5).

For 2, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 0

Perícias Atletismo +5.
Equipamento Couro batido, escudo leve, maça. **Tesouro** Nenhum.

Sargento da Guarda — ND 1

Humano Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +4, **Von** +3
Pontos de Vida 28
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Maça +10 (1d8+10).
À Distância Besta leve +9 (1d8+5, 19).
Ordens (Movimento) O sargento grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 3, Des 1, Con 2, Int –1, Sab 0, Car 1

Perícias Atletismo +5, Intuição +2.
Equipamento Besta leve, couro batido, escudo pesado, maça, virotes x10. **Tesouro** Nenhum.

Horror Centenário ND 19

Entre as primeiras criações dos deuses, essas criaturas foram esquecidas por eles quando outras mais novas — e belas — surgiram. Relegadas aos confins do mundo, se tornaram cada vez mais grotescas. Ninguém sabe como eram na aurora do tempo, mas hoje são monstruosidades inchadas, com um corpo no formato de um gigantesco ovo de carne pustulenta, de onde brota uma profusão de cabeças sem olhos, mas repletas de presas.

Horrores habitam cavernas e fendas profundas. Normalmente, apenas dormem um sono milenar. Porém, quando são despertados por algo — como uma batalha ou terremoto próximo de seu covil — se enfurecem e partem em uma marcha sanguinolenta. Felizmente, tudo leva a crer que horrores centenários não mais surgem. Infelizmente, os poucos que ainda restam são praticamente invencíveis.

Monstro Enorme

Iniciativa +17, **Percepção** +20, faro, visão no escuro
Defesa 59, **Fort** +32, **Ref** +26, **Von** +19, redução de dano 10/mágica
Pontos de Vida 1150
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Cinco mordidas +52 (4d10+30 mais veneno).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o horror centenário acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +57).
Ecos da Criação Uma criatura que inicie seu turno em alcance médio do horror escuta ecos do início dos tempos e deve fazer um teste de Vontade (CD 47). Se falhar, fica confusa, sua mente incapaz de lidar com memórias tão antigas. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.
Engolir (Padrão) Se o horror centenário começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 4d10+10 pontos de dano de impacto no início de cada turno do horror. O horror pode manter até quatro criaturas Médias ou menores, ou uma Grande, engolidas por vez. Uma criatura engolida pode escapar causando 40 pontos de dano ao estômago do horror (Defesa 15). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do horror.
Veneno Peçonha potente (perde 2d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fortitude CD 47 reduz a duração para 1 rodada).

For 10, Des 2, Con 6, Int –4, Sab 3, Car –1

Tesouro Padrão.

Javali ND 1/2

Este porco selvagem de corpo robusto e peludo tem cabeça grande, com presas proeminentes e afiadas. É caçado por nobres dos Reinos, mas sua ferocidade faz com que, às vezes, o dia seja da caça, e não do caçador.

Animal Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +5, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +2
Pontos de Vida 18
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +6 (1d8+4).
Ferocidade Se o javali sofrer dano, recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.

For 2, Des 0, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Lagarto Gigante ND 4

"Três feras monstruosas ocupavam o salão. Eram répteis, seus corpos, com quase dois metros de comprimento, cobertos por escamas. Suas bocarras eram repletas de presas. Os olhos fundos eram negros."

Estes grandes répteis costumam caçar em pequenos bandos, habitando terras secas e áridas. Entretanto, ocasionalmente podem se aventurar por outros territórios, como cavernas e o fundo de desfiladeiros. Ferozes e vorazes, quando sentem cheiro de sangue lutam até a morte.

Animal Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +5, visão na penumbra
Defesa 22, **Fort** +10, **Ref** +14, **Von** +6
Pontos de Vida 128
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d6+17 mais saliva debilitante).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o lagarto gigante acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +18).
Saliva Debilitante Uma criatura atingida pela mordida do lagarto gigante fica fraca (Fortitude CD 18 evita).

For 7, Des 2, Con 5, Int –5, Sab 1, Car –4

Tesouro Nenhum.

Leão — ND 2

Estes predadores existem em estado selvagem em terras distantes dos reinos, onde caçam em bandos formados por um leão e seu harém de leoas. Alguns povos de suas terras natais os utilizam como montarias ou bestas de guerra. A maioria dos leões nos reinos foram levados para lá como feras de exibição para uso em arenas. Eventualmente, alguns escapam e fogem para os ermos, onde se tornam uma ameaça às comunidades locais.

Animal Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +9, faro, visão na penumbra
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +10, Von +4
Pontos de Vida 59
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d8+5) e duas garras +12 (1d6+5).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o leão acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +14).
Bote (Completa) O leão faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra a mesma criatura.

For 5, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Furtividade +8.
Tesouro Nenhum.

Lich — ND 16

Lichs são poderosos magos que passam por um ritual profano e extremamente dolorido, em que abrem mão de sua humanidade em troca de uma existência sobrenaturalmente ampliada. Cada ritual de transformação é único, mas geralmente envolve uma barganha com alguma entidade de grande poder, como um demônio ou um dragão. Em todos os casos, o resultado é uma criatura de imenso poder, que combina o conhecimento arcano que possuía em vida com os poderes e a imortalidade de sua nova forma.

O processo de transformação em lich requer que o mago abra mão de tudo aquilo que o torna mortal, ou humano. Assim, mesmo aqueles que em vida não eram completamente malignos acabam abraçando as trevas após se transformarem, sendo consumidos pela própria razão que os levou a se tornar um lich, seja a sede pelo poder, o medo da morte ou um desejo ardente de vingança.

Um lich não é apenas magicamente poderoso. Estes seres são astutos, pacientes e planejadores, e sabem que têm muito tempo para elaborar e executar seus planos. Essa combinação de inteligência, paciência e poder arcano torna um lich um dos oponentes mais formidáveis, e perigosos, que um grupo de aventureiros pode enfrentar.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +17, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +14, **Ref** +24, **Von** +30, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose, redução de dano 15/esmagamento mágico, resistência a magia +2
Pontos de Vida 565
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 98
Aura de Medo Uma criatura que comece seu turno em alcance médio do lich fica abalada (Vontade CD 44 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.
Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Uma vez por rodada, quando usa Raio Arcano ou lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o lich muda a execução desta ação para livre.
Mago de Batalha O lich soma sua Inteligência nas rolagens de dano com magias e com seu Raio Arcano (já contabilizado).
Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance médio sofre 5d8+8 pontos de dano de trevas e não pode ser curada por uma rodada (Reflexos CD 44 reduz o dano à metade e evita a restrição de cura).
Toque Paralisante (Padrão) Uma criatura adjacente sofre 6d6+8 pontos de dano de frio e fica paralisada por 1d6 rodadas (Fortitude CD 44 reduz o dano à metade e evita a paralisia). Esta habilidade conta como um ataque corpo a corpo para efeito de magias como *Toque Vampírico* (passar no teste de Fortitude conta como se o ataque fosse um erro para efeito de tais magias).
Magias O lich lança lança magias como um mago de 15º nível (CD 44, limite de PM 25).

- *Amedrontar (Padrão, 10 PM)* Todas as criaturas a escolha do lich em alcance curto ficam apavoradas

por 1d4+1 rodadas e depois abaladas (Vontade reduz para abalado apenas).

- *Campo de Força (Reação, 6 PM)* Quando sofre dano, o lich recebe redução de dano 50 contra este dano.
- *Tentáculos de Trevas (Padrão, 10 PM)* Tentáculos de trevas surgem em uma esfera de 9m de raio em alcance médio. Ao lançar a magia e no início de cada um de seus turnos, o lich faz um teste da manobra agarrar (usando seu Misticismo) contra cada criatura na área. Se ele passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 6d6+8 pontos de dano de trevas. A área conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.
- *Toque da Morte (Padrão, 25 PM)* Inimigos em alcance curto sofrem 10d8+18 pontos de dano de trevas. Um inimigo com menos da metade de seus PV em vez disso deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre o dano normal. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.
- *Toque Vampírico (Padrão, 10 PM)* O lich usa seu Toque Paralisante. Se a vítima falhar no teste de Fortitude, além do efeito normal sofre 9d6+8 pontos de dano de trevas e o lich recupera metade do dano de trevas em pontos de vida.

For 0, Des 2, Con 4, Int 8, Sab 4, Car 4

Perícias Conhecimento +21, Cura +17, Furtividade +15, Intimidação +17, Misticismo +23, Ofício (alquimista) +21, Religião +17.

Equipamento Orbe cristalina canalizadora. **Tesouro** Dobro.

Lobo — ND 1/2

Predadores primordiais, lobos vivem em alcateias lideradas pelo macho mais forte — o alfa, que conduz o bando nas caçadas. Podem ser encontrados em quase qualquer ambiente, especialmente planícies, florestas e regiões montanhosas.

Lobos atacam mordendo as pernas da vítima para derrubá-la. Sua tática favorita é enviar alguns indivíduos para atacar pela frente, enquanto o resto circula e ataca por trás.

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +1
Pontos de Vida 16
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d6+5).
Derrubar (Livre) Se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (teste +7).
Táticas de Alcateia Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

For 3, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Sobrevivência +6.
Tesouro Nenhum.

Lorag — ND 4

Estes predadores ferozes se assemelham a grandes lobos, mas são marcados por deformidades, costas arqueadas, olhos vermelhos e dentes tortos e desalinhados, mas ainda assim afiados e perigosos. São predadores vorazes, que se tornam ainda mais perigosos quando em bando. Alguns povos e bandos mercenários possuem a habilidade e coragem para empregar essas criaturas como montarias.

Animal Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +8, faro, visão na penumbra
Defesa 22, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +8
Pontos de Vida 123
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d8+12).
Derrubar (Livre) Se o lorag acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (teste +18).
Oportunista Sanguinário (Reação) Uma vez por rodada, quando um inimigo adjacente é derrubado por outro lorag, o lorag pode fazer um ataque de mordida contra esse inimigo.

For 7, Des 2, Con 5, Int –4, Sab 2, Car –2

Perícias Sobrevivência +8.
Tesouro Nenhum.

Mantícora — ND 6

Monstro com corpo de leão, asas de dragão e rosto humano envelhecido, a mantícora está entre as criaturas mais perigosas em uma masmorra — muitas vezes adotando tais lugares como seu covil, ou encarregadas de sua proteção por um mestre ainda mais poderoso.

Monstro Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +8, faro, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +18, **Ref** +7, **Von** +12
Pontos de Vida 240
Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +18 (1d10+12) e duas garras +18 (1d8+12).
Contra-ataque Espinhoso (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra a mantícora, ela atinge o atacante com um espinho, causando 1d8+7 pontos de dano de perfuração.
Espinhos (Movimento) A mantícora dispara 1d4 espinhos de sua cauda. Cada espinho atinge uma criatura em alcance médio, causando 1d8+7 pontos de dano de perfuração (Reflexos CD 22 reduz à metade). Os espinhos só podem ser usados novamente depois da mantícora se mover 30m voando no mesmo turno.

For 7, Des 2, Con 6, Int –2, Sab 1, Car –1

Tesouro Padrão mais espinhos (CD 21 para extrair). Os espinhos da mantícora contam como 100 PP em matéria-prima para fabricar flechas superiores.

Minotauro ND 4

Minotauros são seres humanoides com cabeça de couro e corpo coberto de pelos curtos e espessos. Corpulentos, bestiais e com um insaciável apetite por carne, eles atacam viajantes e pequenas comunidades em busca de presas e, eventualmente, prisioneiros.

Humanoide (minotauro) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +3, faro, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +14, **Ref** +9, **Von** +7
Pontos de Vida 145
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +16 (1d12+7, x3) e chifres +16 (1d6+7).
Investida Táurica (Completa) O minotauro faz uma investida com seus chifres. Se acertar o ataque, causa +2d6 pontos de dano e o alvo fica caído.

For 5, Des 1, Con 5, Int –2, Sab 0, Car –2

Tesouro Padrão.

Rataria ND 1

Embora individualmente não passem de um incômodo, ratos podem formar enxames capazes de derrotar oponentes maiores. Geralmente encontrados em cavernas, esgotos e ruínas, surgem de todas as frestas e rachaduras, cobrindo suas vítimas com incontáveis mordidas.

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +4
Pontos de Vida 30
Deslocamento 12m (8q), escalar 6m (4q)

Doença Uma criatura que sofra dano da rataria é exposta a doença infecção do esgoto (veja página 226).
Enxame Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetem apenas uma criatura e não causem dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.
Grudar nas Costas Quando uma criatura sai do espaço da rataria, alguns ratos ficam presos em suas costas. A criatura continua sofrendo metade do dano da habilidade Enxame até gastar uma ação de movimento se livrando dos ratos.

For 1, Des 3, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Rato Gigante — ND 1/4

Esse roedor de pelagem grossa, olhos vermelhos e presas amareladas atinge até um metro de comprimento. Ratos gigantes vivem em bandos e podem ser encontrados em quase qualquer lugar — pântanos ermos, esgotos de metrópoles e porões de tavernas não muito recomendadas…

Animal Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 12, **Fort** +0, **Ref** +3, Von –2
Pontos de Vida 3
Deslocamento 12m (8q), escalar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d4+3 mais doença).
Doença Uma criatura mordida por um rato gigante é exposta a doença infecção do esgoto (veja página 226).

For 0, Des 3, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Serpe — ND 5

Muitas vezes confundidos com dragões, estes monstros reptilianos alados são apenas feras com pouca inteligência e sem poderes mágicos. Ao contrário de dragões, não possuem braços — apenas as patas traseiras e asas, como pássaros. Ainda assim, são muito perigosos e agressivos, uma ameaça constante aos viajantes dos Reinos e além. A ponta da longa cauda esconde um ferrão, contendo um dos venenos mais poderosos de que se tem notícia.

Monstro Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +7, faro, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +5, **Ref** +16, **Von** +10, imunidade a paralisia
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (2d8+12) e ferrão +17 (1d8+12 mais veneno).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se a serpe acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +19).
Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fortitude CD 20 reduz a duração para 1 rodada).

For 7, Des 1, Con 6, Int –2, Sab 1, Car –1

Tesouro 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 20 para extrair).

Soldados — ND 1 a 5

De membros de forças regulares de diversas nações a mercenários que seguem as ordens de quem pagar mais, soldados são uma visão bastante comum nos Reinos. As fichas a seguir descrevem alguns dos tipos mais comuns de soldados que podem ser encontrados tanto em exércitos operando sob a bandeira de reis e rainhas quanto em bandos mercenários vagando de guerra em guerra.

Infantaria — ND 1

Embora não possua a experiência de veteranos em diversas guerras, esse soldado já passou por seu batismo no campo de batalha.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +2
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 14
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +11 (1d6+9, 19).
À Distância Lança +9 (1d6+9).
Lutar em Formação Se o soldado estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +2 em testes de ataque e Defesa.

For 3, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 0, Car 0

Equipamento Brunea, escudo pesado, espada longa, lança. **Tesouro** Metade.

Mercenário Hobgoblin — ND 2

Detentores de um passado de conquistas e vitórias militares, muitos hobgoblins até hoje abraçam a vida militar. Resistentes e com uma inclinação para a lutar e seguir ordens, esses humanoides agressivos frequentemente se tornam mercenários a serviço de outros povos.

Humanoide (hobgoblin) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +4, imunidade a cansaço, redução de dano 2
Pontos de Vida 18
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +14 (1d8+15, 19).
À Distância Arco longo +10 (1d8+6, x3).

For 3, Des 2, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –2

Perícias Intimidação +5.
Equipamento Arco longo, escudo pesado, espada longa, flechas x20, gibão de peles. **Tesouro** Metade.

Cavaleiro — ND 4

Uma parte importante da maioria dos exércitos, cavaleiros geralmente possuem melhor equipamento e treinamento que soldados de infantaria, além de contarem com um cavalo treinado. Muitos são os filhos mais jovens de nobres menores, enviados pelos pais para conquistar a própria fortuna nos campos de batalha.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +5
Defesa 25, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +6, resistência a medo +5
Pontos de Vida 115
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Lança montada +16 (1d8+12, x3, alcance 3m) ou espada longa +16 (1d8+12, 19).
Carga de Cavalaria Quando faz uma investida montada, o cavaleiro causa +2d8 pontos de dano e pode continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.
Cavalo de Guerra O cavaleiro possui um cavalo de guerra. Enquanto estiver montado, ele ocupa o espaço de uma criatura Grande e seu deslocamento se torna 12m (8q). Além disso, ele recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo e uma ação de movimento adicional a cada turno (apenas para se deslocar).
Ginete O cavaleiro passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano e não precisa gastar uma ação nem fazer um teste de Cavalgar para guiar sua montaria.

For 3, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 1, Car 3

Perícias Cavalgar +7, Guerra +4, Nobreza +4.
Equipamento Cavalo de guerra, escudo pesado, espada longa, lança montada, meia armadura. **Tesouro** Padrão.

Capitão — ND 5

Este veterano embrutecido por vários conflitos combina uma grande experiência nos campos de batalha com o conhecimento tático para liderar suas tropas. Normalmente oriundos da nobreza, alguns capitães são plebeus que começaram a vida como recrutas e conquistaram seu posto a ferro e sangue.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +5
Defesa 27, **Fort** +16, **Ref** +5, **Von** +10
Pontos de Vida 205
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada bastarda x2 +17 (1d10+15, 19).
Estrategista (Padrão) Uma vez por cena, o capitão pode fazer um teste de Guerra para ajudar. Se ele passar, até o final da cena todos os seus aliados em alcance curto receberão um bônus em testes de perícia igual ao bônus de ajuda.
Lutar em Formação Se o capitão estiver adjacente a um aliado que também possua esta habilidade, recebe +2 em testes de ataque e Defesa.

For 3, Des 0, Con 3, Int 1, Sab 1, Car 2

Perícias Cavalgar +4, Intimidação +6, Guerra +7, Nobreza +5.
Equipamento Escudo pesado, espada bastarda, meia armadura reforçada. **Tesouro** Padrão.

Troll — ND 5

Um troll é um monstro feito de matéria vegetal. Alto e magro como uma árvore, possui pele verde e verruguenta e braços longos que terminam em garras afiadas. Estes monstros vorazes não apenas habitam cavernas e desfiladeiros sombrios, mas também são encontrados como predadores errantes, uma ameaça constante a viajantes e aventureiros. Um troll pode regenerar quase qualquer ferimento, até mesmo membros decepados. Essa capacidade exige quantidades fantásticas de comida, fazendo com que o monstro esteja sempre faminto — um troll vai tentar devorar qualquer coisa que se mova. Apenas dano causado por fogo ou ácido impede sua regeneração.

Monstro Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +6, cura acelerada 15/ácido ou fogo
Pontos de Vida 165
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (1d8+6) e duas garras +17 (1d6+6).
Dilacerar Se o troll acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d6+6 pontos de dano.

For 6, Des 2, Con 6, Int –2, Sab –1, Car –2

Tesouro Padrão.

Urso das Montanhas — ND 3

Mesmo neste mundo de monstros e gigantes, um urso pode ser uma criatura perigosa. Esses predadores são muito fortes e mais rápidos do que parecem. Em estado selvagem, caçam sozinhos ou em casais. Podem ser domesticados como montarias, bestas de guerra, feras de arena, animais de circo ou apenas mascotes exóticas.

Animal Grande

Iniciativa +4 **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +5
Pontos de Vida 92
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d8+7) e duas garras +14 (1d6+7).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o urso das montanhas acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (teste +16).

For 7, Des 1, Con 5, Int –4, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +16.
Tesouro Nenhum.

Velado — ND 10

Em certas partes dos Reinos, algumas igrejas reservam uma punição particularmente cruel para sacerdotes que traem sua fé e seus santos. Estes clérigos caídos são condenados a continuar servindo seus santos eternamente como velados, mortos-vivos cujo propósito é proteger um templo ou lugar sagrado pelo restante de sua existência.

Ser transformado em um velado é considerado uma punição extrema, reservada apenas para os crimes mais extremos (embora algumas igrejas sejam um pouco mais flexíveis em sua interpretação do que isso significa). Antes de sua transformação, o criminoso é preparado com trajes e parafernália religiosa, e então é enterrado (às vezes, ainda vivo) como parte da cerimônia de transformação. Após sete dias, o processo de transformação se completa, e a criatura desperta como um velado.

Um velado possui a mesma aparência que tinha em vida, geralmente trajando os elaborados mantos e acessórios eclesiásticos com que foi enterrado. Sua pele, entretanto, revela sua condição como um morto-vivo: ela é esticada e ressecada, muitas vezes apresentando uma coloração arenosa ou cinzenta. Seus olhos são cobertos por moedas, hóstias, gemas ou qualquer outro objeto sagrado para a religião a que pertença. Embora compelidos magicamente a proteger o lugar onde foram enterrados, os velados possuem uma memória parcial de sua vida e do motivo pelo qual foram condenados. Essas lembranças fazem com que a criatura possua uma expressão constante de dor e angústia em sua face, sentimentos que rapidamente se transformam em raiva e fúria diante de invasores de seu templo.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +10, **Ref** +15, **Von** +22, redução de dano 10, resistência a magia divina +3
Pontos de Vida 296
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 55
Corpo a Corpo Pancada +28 (2d6+16 mais toque da punição).
Desespero Uma criatura que veja um velado pela primeira vez na cena fica abalada (Vontade CD 32 evita a condição abalado).
Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o velado muda a execução dela para livre.
Toque da Punição Uma criatura atingida pela pancada do velado perde 4d12 pontos de vida por veneno e fica fraca (Fortitude CD 32 reduz a perda de vida à metade e evita a condição fraco).

Magias O velado lança magias como um clérigo de 10º nível (CD 33).

- *Escudo de Chamas (Padrão, 3 PM)* Até o final da cena, o velado recebe +4 na Defesa e imunidade a fogo e, no final de cada turno dele, cada outra criatura a até 3m de distância sofre 4d6 pontos de dano de fogo e fica fatigada (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição).
- *Enxame de Pestes (Completa, 9 PM, sustentada)* Um enxame de pequenos animais surge em alcance médio e ocupa uma área de 1,5m de lado. No final de cada um dos seus turnos, o enxame causa 5d12 pontos de dano de corte a qualquer criatura em seu espaço (Fortitude reduz à metade). O velado pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame com deslocamento de 12m.
- *Infligir Ferimentos (Padrão, 10 PM)* O velado faz um ataque de pancada. Se acertar, além do dano da pancada ele causa 5d8+5 pontos de dano de trevas e deixa o alvo fraco até o fim da cena.
- *Perdição (Padrão, 5 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –3 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 9, Des 0, Con 4, Int 4, Sab 5, Car 5

Perícias Intimidação +14, Misticismo +13, Religião +16.
Equipamento Carrilhão consagrado. **Tesouro** Dobro.

Víbora Rochosa — ND 1/4

Esta serpente de escamas da cor da areia se esconde entre pedras e em pequenas tocas no chão. Furtiva, se esgueira até suas vítimas e então ataca com sua peçonha capaz de matar uma pessoa adulta.

Animal Minúsculo

Iniciativa +5, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 12, **Fort** +2, **Ref** +5, **Von** –1
Pontos de Vida 2
Deslocamento 6m (4q), escalar 6m (4q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d4 mais veneno).
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 pontos de vida, Fortitude CD 16 evita).

For –2, Des 3, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –4

Perícias Furtividade +12.
Tesouro 1 dose de peçonha comum (CD 15 para extrair).

Vinhame — ND 4

Assim como outros elementos de sua cultura, o artesanato élfico é intimamente ligado aos elementos da natureza. O vinhame é um exemplo disto. Uma criatura artificial construída a partir de madeira, vinhas e espinhos, e animada por meio de magia druídica, este construto é empregado como guardião de lugares importantes para o povo élfico.

Como parte de seu disfarce natural, um vinhame se assemelha a um emaranhado de vinhas e folhas. Ele geralmente permanece imóvel, mesclado à vegetação local, aguardando que suas vítimas entrem ao alcance de suas vinhas, quando então assume uma forma vagamente humanoide.

Construto Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +, **Ref** +15, **Von** +9, imunidade a efeitos de sentidos, redução de esmagamento 10, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 137
Deslocamento 6m (4q), escalar 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas vinhas +15 (2d6+5 corte, alcance 4,5).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando o vinhame acerta um ataque de vinhas, pode usar a manobra agarrar (teste +19).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o vinhame causa 4d6+10 pontos de dano de impacto em cada criatura que estiver agarrando.
Controlar Plantas O vinhame estende suas vinhas e raízes pelo solo, transformando o solo em um raio de 4,5m ao seu redor em terreno difícil.
Imobilidade Um vinhame pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção ou Sobrevivência (CD 35) para perceber que ele é uma criatura e não um emaranhado de vegetação.

For 3, Des 2, Con 3, Int —, Sab 2, Car –4

Perícias Furtividade +4 (+9 em florestas).
Tesouro 1d4 doses de ramo verdejante (CD 19 para extrair).

Vitral Guardião ND 3

A arte de criar vitrais elaborados para janelas de igrejas e castelos deu origem a um tipo particular de construto, o vitral guardião. Um construto de vidro, o vitral guardião é fabricado para se mesclar às imagens de soldados e cavaleiros em janelas de vidro. De seu esconderijo a olhos vistos, o vitral observa os arredores, percebendo visitantes inesperados e surpreendendo invasores incautos. Como muitos construtos criados para este fim, um vitral guardião pode permanecer como sentinela de um lugar mesmo muito tempo depois que seus criadores tenham partido.

Construto Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +4, **Ref** +14, **Von** +9, imunidade a essência e luz, resistência a magia +2, vulnerabilidade a impacto
Pontos de Vida 26
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q)

Corpo a Corpo Montante +16 (2d6+12, 18).
Bidimensional O vitral guardião é uma criatura de duas dimensões. Ele não pode ser flanqueado e ataques contra ele erram automaticamente em um resultado ímpar na rolagem de ataque.
Corte Vítreo Uma criatura atingida pela espada longa do vitral guardião fica sangrando (Fortitude CD 17 evita).
Imobilidade Um vitral guardião pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ele é uma criatura e não parte de uma vidraça.

For 4, Des 1, Con 2, Int —, Sab 1, Car –4

Tesouro 1d4 doses de pó de cristal (CD 18 para extrair).

Vorme de Gelo ND 18

Sob a neve das regiões geladas do mundo, uma monstruosidade faminta espreita, constantemente à espera de presas incautas que percorram seu território. Escavando túneis sob a neve e solo macio, este predador geralmente só é avistado quando irrompe à superfície, sua bocarra gigantesca escancarada como um funil que aspira e engole tudo e todos ao seu redor.

Vormes de gelo são criaturas gigantescas, semelhantes a serpentes, mas com o corpo coberto por placas ósseas e uma boca enorme, com várias fileiras de dentes pontiagudos, que se abre em toda a largura de sua cabeça. Costumam viver em regiões glaciais, mas eventualmente podem se mover rumo a terras mais quentes, sobretudo onde o solo é macio e permite que a criatura escave. Em casos raros, vormes de gelo já foram avistados em rios, lagos e águas costeiras geladas.

Monstro Enorme

Iniciativa +14, **Percepção** +15, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 55, **Fort** +31, **Ref** +25, **Von** +18, imunidade a condição caído, redução de dano 10, redução de frio 10
Pontos de Vida 1050
Deslocamento 12m (8q), escavação 6m (4q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +49 (6d12+50, x3).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando o vorme de gelo acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (teste +54).
Bocarra Ampla A mordida do vorme de gelo é capaz de atingir todas as criaturas em um quadrado de 3m de lado. Quando ataca, o vorme faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área.
Engolir (Padrão) Se o vorme de gelo começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 6d10+25 pontos de dano de impacto, mais 4d6+7 pontos de dano de frio, no início de cada turno do vorme. O vorme pode manter até quatro criaturas Médias ou menores, ou uma Grande, engolidas por vez. Uma criatura engolida pode escapar causando 40 pontos de dano ao estômago do vorme (Defesa 15). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do vorme.
Estacas Gélidas (Movimento) O vorme de gelo projeta espinhos congelados que afetam todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 1d10+18 pontos de dano de perfuração, mais 4d6 pontos de dano de frio (Reflexos CD 47 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
Irromper (Completa) Na primeira rodada de combate, se estiver sob o solo, o vorme de gelo pode irromper à superfície, atingindo todas as criaturas em um quadrado de 3m de raio imediatamente acima dele. Criaturas nessa área sofrem 6d10 pontos de dano de impacto e são arremessadas 1d4 x1,5m em direção oposta ao vorme (Fortitude CD 47 reduz o dano à metade e evita o arremesso). Cada vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.

For 9, Des –1, Con 7, Int –4, Sab 0, Car –4

Tesouro Padrão mais 2d4 doses de líquen lilás (CD 33 para extrair).

Zumbis ND 1/4–3

O tipo mais comum e rudimentar de morto-vivo, pouco mais que um amontoado cambaleante de carne apodrecida. Podem ser conjurados e controlados ou ocorrer espontaneamente em lugares amaldiçoados. Sozinhos, zumbis são adversários fáceis até para plebeus bem armados ou heróis novatos — mas uma grande horda pode surpreender e sobrepujar até mesmo aventureiros experientes.

Zumbi — ND 1/4

Morto-vivo Médio

Iniciativa –1, **Percepção** –1, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +0, **Ref** –1, **Von** +2
Pontos de Vida 20
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d6+6).
Fraqueza Zumbi O zumbi sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 21).

For 3, Des –1, Con 2, Int —, Sab –1, Car –5

Tesouro Nenhum.

Encharcado — ND 2

"Os mortos-vivos escalaram as janelas quebradas do castelo e entraram, encharcados. Eram cadáveres inchados, que babavam água do rio. Musgo crescia em sua pele, verde e abundante. Eles tinham garras afiadas e voracidade inumana."

Uma versão mais poderosa dos zumbis comuns, encharcados são criados a partir de poderosa magia necromântica combinada com a força das águas, muitas vezes a partir de cadáveres de pessoas que tiveram uma morte trágica sob as águas. São semelhantes aos demais zumbis, mas marcados por sinais claros de que seus corpos passaram um longo tempo submersos; pele escorrendo sobre a carne, musgo, cracas e ervas subaquáticas crescendo em seus corpos esverdeados, água escorrendo de suas bocas entreabertas.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +0, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +3, **Von** +14
Pontos de Vida 30
Deslocamento 6m (4q), natação 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas garras +14 (1d6+7).
Fraqueza Zumbi O encharcado sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 27).

For 4, Des –1, Con 3, Int —, Sab –1, Car –5

Tesouro Nenhum.

Turba de Zumbis — ND 3

Morto-vivo (bando) Grande

Iniciativa +1, **Percepção** +1, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +2, **Ref** +1, Von +4
Pontos de Vida 100
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +17 (2d6+12).
Ataque em Bando Se um ataque da turba exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da turba errar, ela ainda assim causa metade do dano.
Forma Coletiva A turba de zumbis é imune a efeitos que afetem apenas uma criatura e não causem dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento*, mas sofre 50% a mais de dano por efeitos de área, como uma *Bola de Fogo*. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a turba pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (apenas uma vez por turno).
Fraqueza Zumbi A turba de zumbis sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seus cérebros (Defesa 21).

For 3, Des –1, Con 2, Int —, Sab –1, Car –5

Tesouro 1d4 doses de terra de cemitério (CD 18 para extrair).

O Devorador de Mundos

No início, havia os deuses.

Em conjunto, eles moldaram a terra, o céu e os mares. Povoaram-nos com criaturas. E, durante muito tempo, observaram o mundo que haviam criado e sorriram, pois tudo era verde e bom.

Mas os seres que habitavam este mundo usaram seu livre-arbítrio para matar e roubar, para escravizar e oprimir. Voltaram-se uns contra os outros. Ambição, guerra, fome, traição e loucura assolaram as terras como uma mazela indomável. Olhando o que o mundo havia se tornado, os deuses decidiram que criá-lo havia sido um erro. Para corrigi-lo, enviaram uma criatura de fome insaciável, destinada a destruir e apagar tudo que era mau... e tudo que era bom.

O Devorador de Mundos.

Mais do que um monstro, o Devorador de Mundos é a fúria dos deuses tornada material, seu desejo de destruir tudo que existe, matar cada criatura, apagar qualquer rastro daquilo que consideram seu erro. Embora os deuses entendam a individualidade e os desejos dos mortais, aparentemente não se importam com as mortes de seus filhos. Para eles, a existência da maldade é suficiente para condenar tudo e todos.

O primeiro Devorador de Mundos recebeu esse nome porque realmente consumia tudo que era material. Uma fera de proporções inconcebíveis, era poderoso o suficiente para que nenhum exército mundano conseguisse detê-lo. Para isso, foi preciso que os demônios, que tinham nos mortais sua fonte de alimento e poder, criassem um exército de dragões. Quase todos os dragões morreram lutando contra a criatura e mesmo assim não foram capazes de matá-la. Conseguiram apenas deixá-la dormente no deserto.

Mas uma derrota não significaria que a fúria dos deuses estaria aplacada. Pelo contrário: vendo os demônios defenderem o mundo material, tiveram mais certeza do que deveriam fazer. O segundo Devorador de Mundos veio na forma de um mortal, o último descendente de uma linhagem de reis, destinado a ser exaltado por todos. Diferente do primeiro Devorador, não consumia fisicamente o mundo. Em vez disso, possuía o poder do terremoto, dilacerando a terra e curando seu próprio corpo com essa destruição.

Não se sabe se existe limite para o que possa ser um Devorador de Mundos. Talvez o próximo Devorador seja um monstro ainda mais poderoso que o primeiro e com a inteligência do segundo. Mas talvez seja um dilúvio, uma era glacial, um meteoro em curso de colisão com as terras conhecidas... Independentemente da forma, um Devorador de Mundos precisa passar pelo Túnel Proibido, nas profundezas de uma cadeia de montanhas. Esse túnel possui uma ligação direta com a morada dos deuses e é a fonte do poder de todos os Devoradores.

A existência de um Devorador de Mundos é uma ameaça global e a presença do monstro em uma campanha significa que ela, invariavelmente, gira em torno dele. Se incluir um Devorador de Mundos em seu jogo, você estará entrando em uma nova era para as terras conhecidas. Reinos podem se erguer e cair, populações inteiras podem morrer, a própria geografia pode mudar... O que quer que aconteça, nada nunca mais será como antes.

O Primeiro Devorador ND ??

Esta fera gigantesca foi a primeira tentativa dos deuses de destruir sua criação, e é a base a partir da qual o plano deles evoluirá. Você pode usar suas estatísticas para criar seu próprio monstro, ou como o inimigo final de uma campanha em que, de alguma forma, o Devorador original tenha voltado à vida.

Monstro Colossal

Iniciativa +22, **Percepção** +22, percepção às cegas

Defesa 66, **Fort** +44, **Ref** +30, **Von** +38, cura acelerada 50, imunidade a atordoamento, cansaço, medo, mental, metabolismo, metamorfose, paralisia e veneno, redução de dano 50, resistência a magia +8

Pontos de Vida 2.000

Deslocamento 18m (12q), natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +70 (4d20+80, 15/x3), duas garras +70 (4d12+80, 15) e cauda +70 (4d20+80, x3).

Agarrar Aprimorado (Livre) Se o Devorador acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +80).

Aura Inevitável Uma criatura que comece seu turno em alcance longo do Devorador fica apavorada (se tiver 4 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 5 níveis ou mais).

Carapaça Reflexiva Todas as magias que têm o Devorador como alvo são refletidas de volta para seu conjurador, como se ele fosse o alvo original da magia.

Chuva de Escombros (Movimento) O Devorador varre o solo com sua cauda, arremessando escombros em um cone de 30 metros. Criaturas na área sofrem 20d8+40 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Fortitude CD 50 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

Descomunal O Devorador é o maior monstro que já pisou no mundo. Ele é imune a manobras de combate, não pode ser flanqueado e, quando se move, pisoteia qualquer criatura ou estrutura Grande ou menor em seu caminho, causando 20d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 50 reduz à metade). Além disso, seus ataques atingem todas as criaturas em um quadrado de 3m de lado (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).

Flagelo dos Deuses Quando o Devorador surge, o mundo se torna mais hostil. Todas as condições de descanso pioram uma categoria. Além disso, as feras se tornam mais agressivas (criaturas com Int –5 ou –4 recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano). Por fim, plantações definham, o gado começa a minguar e os peixes desaparecem das águas, afetando a economia dos reinos; todos os preços aumentam em +20%.

Imortalidade A cura acelerada do Devorador permanece ativa mesmo que ele seja morto. A única maneira de destruí-lo definitivamente é matá-lo e, enquanto ele estiver inconsciente, executar um ritual difícil e complexo. O mestre determina os detalhes desse ritual; descobri-lo deve ser o objetivo de uma aventura.

Montanha Viva Um personagem pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Atletismo (CD 30) para escalar o Devorador. Se falhar por 5 ou mais, cai na frente do monstro e sofre 4d6 pontos de dano da queda. Se passar em três desses testes, chega nas costas do monstro. Um personagem nas costas do Devorador ignora a RD dele e recebe camuflagem leve contra os ataques da criatura.

For 20, Des 2, Con 20, Int –4, Sab 2, Car 0

Tesouro Óleo negro suficiente para transformar um escravo em um imperador.

Ducado
Eraulfus
Minimus
III

Capítulo 8

Recompensas

A vida de aventureiro é perigosa, e muitos que partem para enfrentar os perigos de Ghanor em busca de fama e fortuna encontram apenas a morte no corredor escuro de uma masmorra.

Entretanto, àqueles que sobrevivem as inúmeras provações de uma vida de batalhas, os reinos guardam as maiores recompensas: de riquezas que fariam um rei corar de inveja a relíquias encantadas capazes de conceder poderes incríveis ao seu portador, tudo está ao alcance dos vitoriosos.

Este capítulo traz as regras para o mestre recompensar os personagens. As recompensas dividem-se em três grupos: *experiência*, *tesouros* e *domínios*.

Experiência define quando os personagens sobem de nível. Tesouros consistem de riquezas e equipamento — incluindo poderosos itens mágicos. Por fim, domínios são terras e propriedades que os personagens podem conquistar ou receber de monarcas.

Experiência

A maior recompensa que um aventureiro pode receber não existe na forma de moedas ou qualquer outro objeto, mas na experiência adquirida ao se vencer perigos letais. No fim de cada aventura, todos os personagens do grupo sobem um nível, de acordo com as regras do Capítulo 1.

O mestre define quando exatamente uma aventura se encerra e, consequentemente, quando os personagens sobem de nível. Aventuras muito curtas podem não fornecer um nível. De forma similar, aventuras muito longas podem ser divididas em partes e fornecer um nível ao final de cada parte. Um nível a cada três ou quatro sessões é um bom ritmo, mas cabe ao mestre definir quando recompensar os jogadores com um nível de acordo com o andamento do jogo e da história. Veja mais na página 199.

Tesouros

Tesouro inclui dinheiro e itens, de espadas enferrujadas a artefatos lendários. Os personagens podem ganhar tesouros do espólio de inimigos derrotados ou de outras formas, como pagamento por missões realizadas.

Tesouro em Combate

Para determinar o tesouro de um combate, os jogadores devem rolar na **Tabela 8-2** (veja as páginas 272 e 273), na linha equivalente ao ND da criatura derrotada. Eles devem rolar duas vezes — uma vez na coluna Dinheiro e outra na coluna Itens. Assim, se o grupo derrotou uma serpe (ND 5), deve rolar duas vezes na linha do ND 5, uma na coluna de Dinheiro e outra na de Itens. Deixe que os jogadores decidam entre si quem rola. Se o grupo tiver derrotado mais de uma criatura, rola uma vez para cada criatura ou, de acordo com o mestre, uma vez na linha equivalente ao nível de desafio do combate.

A descrição da criatura indica o tesouro que ela fornece. "Padrão" indica tesouro típico; role na tabela sem modificação. "Nenhum" indica que a criatura não traz tesouro; nesse caso, não role nada. "Metade" indica que a criatura tem poucos tesouros; use a tabela, mas divida pela metade quaisquer resultados rolados na coluna Dinheiro. Por fim, "Dobro" significa que a criatura tem muitos tesouros. Role quatro vezes na tabela, duas para cada coluna.

A maneira como o grupo encontra o tesouro fica a seu critério. Você pode simplesmente descrever "após derrotar os goblins, vocês vasculham suas bolsas e encontram..." ou preparar algo mais elaborado. Por exemplo, bandidos que ataquem o grupo em uma estrada provavelmente não estarão carregando seu tesouro consigo. Em vez disso, podem ter um esconderijo próximo onde guardam o fruto de seus roubos. Após derrotar os bandidos, o grupo pode vasculhar as redondezas em busca desse esconderijo.

Uma alternativa é rolar todos os tesouros juntos no final da aventura. Por exemplo, se os personagens estão invadindo o castelo de um barão corrupto, em vez de encontrar um tesouro com cada guarda derrotado podem encontrar um único tesouro, equivalente a todos os combates, reunido em um cofre. No primeiro Nerdcast RPG, Alexandre Ottoni criou a cena da tumba de Ruff Ghanor como forma de fornecer diversos tesouros de uma única vez — em termos de história, pode ser mais memorável receber um único tesouro grande do que vários pequenos. As possibilidades são diversas e variar a forma como você distribui o tesouro tornará o jogo mais envolvente.

Resultados da Tabela

Dinheiro

Nesta coluna, o grupo pode encontrar *moedas* ou *riquezas*.

- *Moedas.* Você pode apenas descrever o valor ("Vocês encontram 25 PO") ou detalhar mais ("Vocês encontram 25 peças de ouro da época de Ruff Ghanor. Tais moedas são muito valiosas hoje"). Moedas podem ser usadas como elementos de aventura. Por exemplo, se o grupo derrota mercenários contratados por um barão corrupto, pode encontrar moedas com a efígie do nobre, ligando os bandidos a ele.

- *Riquezas.* O grupo encontra um ou mais itens sem uso prático, mas valiosos. Role 1d% na **Tabela 8-3**, na página 274, para determinar o valor de venda de cada riqueza. A tabela traz exemplos de itens e, entre parênteses, quantos espaços eles ocupam. Riquezas também podem ser usadas como elementos de aventura — se o grupo encontrar a estatueta de um santo, por exemplo, pode preferir entregá-la (talvez em troca de ajuda) a um mosteiro desse santo do que simplesmente vendê-la ao primeiro mercador que encontrar.

Itens

O grupo encontra um *item*, um *equipamento*, um equipamento *superior*, um ou mais itens *especiais* ou um *item mágico*.

- *Item.* Um item mundano, exceto armas, armaduras, escudos e esotéricos. Um jogador rola na **Tabela 8-4**, na página 275, para determinar o item específico.
- *Equipamento.* Uma arma, armadura, escudo ou esotérico mundano. Um jogador rola 1d6 para determinar o tipo: 1–3) arma; 4–5) armadura ou escudo; 6) esotérico. Então, rola na **Tabela 8-5**, na página 275, para determinar o item específico.
- *Superior.* Uma arma, armadura, escudo ou esotérico superior (com uma ou mais melhorias) ou de Arcanium. Um jogador rola 1d6 para determinar o tipo, como em "Equipamento", acima. Então, para cada melhoria do item, rola uma vez na **Tabela 8-6**, na página 276.
- *Poções & Pergaminhos.* Uma ou mais poções ou pergaminhos. Um jogador rola 1d6 para determinar o tipo: 1–4) poção; 5–6) pergaminho. Então, rola na **Tabela 8-7**, na página 276.
- *Item Mágico.* O item mágico pode ser menor, médio ou maior. Role na tabela correspondente à categoria dele, na página 279, para determinar o item específico.

Tesouro em Outras Situações

Como alternativa, em vez de encontrar tesouro de inimigos derrotados, o grupo pode receber um valor equivalente de outras formas — a mais comum sendo como pagamento de seu empregador. Se os personagens resgatam o filho de um mercador, ele pode presenteá-los com tesouro.

Esta é uma forma de garantir que o grupo receba o tesouro devido por uma aventura com poucos combates ou com combates contra criaturas sem tesouro. Numa história de intriga política, o grupo talvez não lute contra inimigos. Assim, precisarão receber tesouro de outra forma — talvez fiquem com as propriedades do conspirador desmascarado? De forma similar, se os personagens são convocados pelo rei para acabar com uma infestação de zumbis, podem passar a aventura inteira sem ganhar nada (pois zumbis são criaturas com tesouro "nenhum"). Para resolver isso, no fim da aventura o rei pode recompensá-los com um valor equivalente ao que teriam ganhado pelos combates, se zumbis possuíssem tesouro padrão.

Controlando a Riqueza

É importante controlar a riqueza do grupo. Personagens com dinheiro demais para seu nível terão acesso a itens que não deveriam possuir, tornando os desafios fáceis. Da mesma forma, um grupo muito pobre terá dificuldade para sobreviver!

A tabela a seguir apresenta o tesouro médio que o grupo deve receber a cada cena com uma ameaça. A palavra-chave é "médio" — os personagens não precisam ganhar esse valor exato. Mas, se passarem por muitas cenas sem tesouro, faça com que recebam esse valor em outra ocasião (como visto em "Tesouro em Outras Situações"). Por outro lado, se estão muito ricos, devem passar por uma série de cenas sem tesouro, até a situação se normalizar. A tabela considera que cada aventura terá em média quatro cenas com ameaças. Assim, ao longo de cada nível, um grupo deve conquistar quatro vezes o valor na tabela.

Outra maneira de garantir que o grupo tenha riqueza apropriada é comparar seu nível e riqueza com a **Tabela 3-1: Dinheiro Inicial**. Um personagem de 10º nível, por exemplo, deve ter posses que somam perto de 13.000 PP. Se tiver muito mais ou muito menos, algo está errado e precisa ser ajustado.

Tabela 8-1: Tesouro Médio por Cena

Nível	Tesouro	Nível	Tesouro
1º	300 PP	11º	8.000 PP
2º	300 PP	12º	9.000 PP
3º	400 PP	13º	13.000 PP
4º	1.000 PP	14º	17.000 PP
5º	1.000 PP	15º	22.000 PP
6º	2.000 PP	16º	22.000 PP
7º	2.000 PP	17º	40.000 PP
8º	3.000 PP	18º	50.000 PP
9º	3.000 PP	19º	60.000 PP
10º	6.000 PP	20º	72.000 PP

Tabela 8-2: Tesouro por Nível de Desafio

ND	d%	Dinheiro	d%	Itens
1/4	01-30	–	01-50	–
	31-70	1d6x10 PC	51-75	Item
	71-95	1d4x100 PC	76-100	Equipamento
	96-100	1d6x10 PP		
1/2	01-25	–	01-45	–
	26-70	2d6x10 PC	46-70	Item
	71-95	2d8x10 PP	71-100	Equipamento
	96-100	1d4x100 PP		
1	01-20	–	01-40	–
	21-70	3d8x10 PP	41-65	Item
	71-95	4d12x10 PP	66-90	Equipamento
	96-100	1 riqueza menor	91-100	1 poção/pergaminho
2	01-15	–	01-30	–
	16-55	3d10x10 PP	31-40	Item
	56-85	2d4x100 PP	41-70	Equipamento
	86-95	2d6+1x100 PP	71-90	1 poção/pergaminho
	96-100	1 riqueza menor	91-100	Superior (1 melhoria)
3	01-10	–	01-25	–
	11-20	4d12x10 PP	26-35	Item
	21-60	1d4x100 PP	36-60	Equipamento
	61-90	1d8x10 PO	61-85	1 poção/pergaminho
	91-100	1d3 riquezas menores	86-100	Superior (1 melhoria)
4	01-10	–	01-20	–
	11-50	1d6x100 PP	21-30	Item
	51-80	1d12x100 PP	31-55	Equipamento[2D]
	81-90	1 riqueza menor[+%]	56-80	1 poção/pergaminho[+%]
	91-100	1d3 riquezas menores[+%]	81-100	Superior (1 melhoria)[2D]
5	01-15	–	01-20	–
	16-65	1d8x100 PP	21-70	1 poção/pergaminho
	66-95	3d4x10 PO	71-90	Superior (1 melhoria)
	96-100	1 riqueza média	91-100	Superior (2 melhorias)
6	01-15	–	01-20	–
	16-60	2d6x100 PP	21-65	1 poção/pergaminho[+%]
	61-90	2d10x100 PP	66-95	Superior (1 melhoria)
	91-100	1d3+1 riquezas menores	96-100	Superior (2 melhorias)[2D]
7	01-10	–	01-20	–
	11-60	2d8x100 PP	21-60	1d3 poções/pergaminhos
	61-90	2d12x10 PO	61-90	Superior (2 melhorias)
	91-100	1d4+1 riquezas menores	91-100	Superior (3 melhorias)
8	01-10	–	01-20	–
	11-55	2d10x100 PP	21-75	1d3 poções/pergaminhos
	56-95	1d4+1 riquezas menores	76-95	Superior (2 melhorias)
	96-100	1 riqueza média[+%]	96-100	Superior (3 melhorias)[2D]
9	01-10	–	01-20	–
	11-35	1 riqueza média	21-70	1 poção/pergaminho[+%]
	36-85	4d6x100 PP	71-95	Superior (3 melhorias)
	86-100	1d3 riquezas médias	96-100	Mágico (menor)

Tabela 8-2: Tesouro por Nível de Desafio (Cont.)

ND	d%	Dinheiro	d%	Itens
10	01-10	–	01-50	–
	11-30	4d6x100 PP	51-75	1d3+1 poções/pergaminhos
	31-85	4d10x10 PO	76-90	Superior (3 melhorias)
	86-100	1d3+1 riquezas médias	91-100	Mágico (menor)
11	01-10	–	01-45	–
	11-45	2d4x1.000 PP	46-70	1d4+1 poções/pergaminhos
	46-85	1d3 riquezas médias	71-90	Superior (3 melhorias)
	86-100	2d6x100 PO	91-100	Mágico (menor)[2D]
12	01-10	–	01-45	–
	11-45	1 riqueza média[+%]	46-70	1d4+1 poções/pergaminhos[+%]
	46-80	2d6x1.000 PP	71-85	Superior (4 melhorias)
	81-100	1d4+1 riquezas médias	86-100	Mágico (menor)
13	01-10	–	01-40	–
	11-45	4d4x1.000 PP	41-65	1d4+1 poções/pergaminhos[+%]
	46-80	1d3+1 riquezas médias	66-95	Superior (4 melhorias)
	81-100	4d6x100 PO	96-100	Mágico (médio)
14	01-10	–	01-40	–
	11-45	1d3+1 riquezas médias	41-65	1d4+1 poções/pergaminhos[+%]
	46-80	3d6x1.000 PP	66-90	Superior (4 melhorias)
	81-100	1 riqueza maior	91-100	Mágico (médio)
15	01-10	–	01-35	–
	11-45	1 riqueza média[+%]	36-45	1d6+1 poções/pergaminhos
	46-80	2d10x1.000 PP	46-85	Superior (4 melhorias)[2D]
	81-100	1d4x1.000 PO	86-100	Mágico (médio)
16	01-10	–	01-35	–
	11-40	3d6x1.000 PP	36-45	1d6+1 poções/pergaminhos[+%]
	41-75	3d10x100 PO	46-80	Superior (4 melhorias)[2D]
	76-100	1d3 riquezas maiores	81-100	Mágico (médio)
17	01-05	–	01-20	–
	06-40	4d6x1.000 PP	21-40	Mágico (menor)
	41-75	1d3 riquezas médias[+%]	41-80	Mágico (médio)
	76-100	2d4x1.000 PO	81-100	Mágico (maior)
18	01-05	–	01-15	–
	06-40	4d10x1.000 PP	16-40	Mágico (menor)[2D]
	41-75	1 riqueza maior	41-70	Mágico (médio)
	76-100	1d3+1 riquezas maiores	71-100	Mágico (maior)
19	01-05	–	01-10	–
	06-40	4d12x1.000 PP	11-40	Mágico (menor)[2D]
	41-75	1 riqueza maior[+%]	41-60	Mágico (médio)[2D]
	76-100	1d12x1.000 PO	61-100	Mágico (maior)
20	01-05	–	01-05	–
	06-40	2d4x1.000 PO	06-40	Mágico (menor)[2D]
	41-75	1d3 riquezas maiores	41-50	Mágico (médio)[2D]
	76-100	1d3+1 riquezas maiores[+%]	51-100	Mágico (maior)[2D]

+% Na rolagem para determinar o tipo de riqueza ou item especial, você recebe +10%. Resultados acima de 100% contam como 100%.
2D Na rolagem para definir o tipo de equipamento ou item mágico, você pode rolar 2d6 e escolher um deles. Por exemplo, se rolar um 2 e um 6, pode escolher entre uma arma e um esotérico.

Tabela 8-3: Riquezas

Menor	Média	Maior	Valor (PP)	Exemplos
01-25	–	–	4d4 (10)	Ágata ou hematita (1/2); estandarte em algodão de um nobre menor (1); barril de farinha ou gaiola com galinhas (5).
26-40	–	–	1d4x10 (25)	Quartzo rosa ou topázio (1/2); rolo de linho (1); jarro de especiarias, como canela, pimenta ou sal (2); vaca leiteira (irá acompanhá-lo se você for treinado em Adestramento).
41-55	01-10	–	2d4x10 (50)	Bracelete de ouro trabalhado (1/2); estatueta de osso entalhado, frutas exóticas (estragam em 2d4 dias) ou rolo de seda (1); vaso de prata (2); barril de cerveja anã (5).
56-70	11-30	–	4d6x10 (140)	Ametista, cartas de um nobre falecido (seus descendentes podem pagar o dobro) ou pérola branca (1/2); cálice de prata com gemas de lápis-lazúli, lingote de prata, vestido fino (1); tapeçaria grande e bem-feita de lã (5); porta maciça finamente entalhada (10).
71-85	31-50	01-05	1d6x100 (350)	Alexandrita ou pérola negra (1/2); espada cerimonial ornada com prata e gema negra no cabo ou pente de prata com pedras preciosas (1); cadeira de madeira de lei com filigranas de prata (5); conjunto de velas de um galeão (10).
86-95	51-65	06-15	2d6x100 (700)	Condecoração militar antiga (1/2); pente em forma de dragão com olhos de gema vermelha, vestido digno de uma princesa (1); harpa de madeira exótica com ornamentos de zircão e marfim (5).
96-99	66-80	16-25	2d8x100 (900)	Opala negra ou tapa-olho com um olho falso de safira (1/2); luva bordada e adornada com gemas ou pingente de opala vermelha com corrente de ouro (1); lingote de ouro ou pintura antiga (2); carroça cheia de mercadorias comuns (pode ser puxada por um animal de tração ou arrastada por um personagem como um item que ocupa 20 espaços).
100	81-90	26-40	4d10x100 (2.200)	Esmeralda verde ou pingente de safira (1/2); caixinha de música de ouro, ovo de grifo (com tempo e cuidado, pode ser transformado em um parceiro grifo iniciante), tornozeleira com gemas (1); manto de veludo e seda bordado com inúmeras pedras preciosas (2); conjunto de taças de cristal em caixote (5).
–	91-95	41-60	6d12x100 (3.900)	Anel de prata e safira, correntinha com pequenas pérolas rosas, diamante branco (1/2); par de sapatilhas de cristal (1), vestido digno de uma rainha (2); ídolo de ouro maciço (5).
–	96-99	61-75	2d10x1.000 (11.000)	Anel de ouro e rubi ou diamante vermelho (1/2); conjunto de taças de ouro decoradas com esmeraldas (2); busto de um santo esculpido por um artista famoso (5); estátua dourada de um herói (20);
–	100	76-85	6d8x1.000 (27.000)	Coroa de ouro adornada com centenas de gemas, pertencente a um antigo monarca (1); baú com coleção de diamantes (2); sino de catedral de ouro maciço (20);
–	–	86-95	1d10x10.000 (55.000)	Sarcófago de ouro cravejado de gemas (10); arca de madeira reforçada repleta de lingotes de prata e ouro, além de pedras preciosas de vários tipos (20).
–	–	96-100	4d12x10.000 (260.000)	Uma sala forrada de moedas! Mover todo esse dinheiro exige trabalhadores e carroças (ou outra ideia por parte dos jogadores), além de atrair a atenção de bandidos, coletores de impostos e aproveitadores de vários tipos...

Tabela 8-4: Itens

d%	Item
01	Ácido
02	Água benta
03	Água sacra
04	Alaúde élfico
05	Algemas
06	Andrajos de aldeão
07	Antídoto
08	Arictina
09	Arpéu
10	Aspersório
11	Baga-de-fogo
12	Balança de mercador
13	Bálsamo restaurador
14	Bandana
15	Bandoleira de poções
16	Barraca
17	Beijo do ocaso
18	Beladona
19	Bolsa de lona
20	Botas de camurça
21	Botas reforçadas
22	Bruma sonolenta
23	Camisa bufante
24	Capa esvoaçante
25	Capa pesada
26	Casaco longo
27	Chapéu de mago
28	Cicuta
29	Colar de cristal
30	Coleção de livros
31	Corda
32	Cosmético
33	Elmo leve
34	Elmo pesado
35	Enfeite de elmo
36	Equipamento de viagem
37	Espelho
38	Essência abissal
39	Essência de mana
40	Estojo de disfarces
41	Estrepes
42	Extrato de noz
43	Farrapos de ermitão
44	Ferramentas de ladrão
45	Flauta mística
46	Fogo alquímico
47	Fogo líquido
48	Gengibre amargo
49	Gorro de ervas
50	Incenso
51	Instrumento musical
52	Instrumentos de <ofício>
53	Lampião
54	Líquen lilás
55	Lira graciosa
56	Luneta
57	Luva de pelica
58	Maleta de medicamentos
59	Manopla
60	Manto camuflado
61	Manto eclesiástico
62	Mapa
63	Mochila
64	Musgo púrpura
65	Névoa tóxica
66	Óleo
67	Organizador de pergaminhos
68	Ossos de monstro
69	Pandeiro das planícies
70	Pé de cabra
71	Peçonha comum
72	Peçonha concentrada
73	Peçonha potente
74	Pederneira
75	Pernas de sapo
76	Pluma de algodão
77	Pó de cristal
78	Pó de giz
79	Pó de lich
80	Ração de viagem
81	Ramo verdejante
82	Robe de mago
83	Rondel
84	Saco de dormir
85	Saco de sal
86	Sapatos de camurça
87	Seixo de âmbar
88	Símbolo sagrado
89	Sinete
90	Tabardo
91	Tambor das profundezas
92	Terra de cemitério
93	Tocha
94	Traje da corte
95	Traje de viajante
96	Turlin
97	Valeriana
98	Vapor púrpura
99	Vara de madeira
100	Veste de seda

Tabela 8-5: Equipamento

d%	Arma
01-02	Adaga
03-04	Alabarda
05-06	Alfange
07-08	Arco curto
09	Arco de guerra
10-11	Arco longo
12	Arpão
13-14	Azagaia
15-16	Besta leve
17-18	Besta pesada
19-20	Bico de corvo
21-22	Bordão
23	Chicote
24-25	Cimitarra
26-27	Clava
28	Corrente de espinhos
29-30	Espada bastarda
31-34	Espada curta
35-36	Espada larga
37-40	Espada longa
41-43	Flechas (20)
44-45	Florete
46-47	Foice
48-49	Funda
50-51	Gadanho
52-53	Gancho
54-55	Khanjar
56-57	Lança
58-59	Lança montada
60-61	Maça
62	Maça de guerra
63-64	Maça-estrela
65-66	Machadinha
67	Machado anão
68-69	Machado de batalha
70-71	Machado de guerra
72-73	Malho
74-75	Mangual
76	Marrão
77-78	Marreta de guerra
79-80	Martelo de batalha
81-82	Martelo longo
83-85	Montante
86	Pedras (20)
87-88	Picareta
89-90	Pique
91-92	Punhal
93	Rapieira
94	Rede
95	Sabre élfico
96-97	Tacape
98-99	Tridente
100	Virotes (20)

d%	Armadura
01-10	Escudo leve
11-15	Armadura acolchoada
16-20	Armadura de couro
21-30	Couro batido
31-35	Gibão de peles
36-45	Cota de anéis
46-55	Escudo pesado
56-60	Brunea
61-70	Cota de malha
71-80	Cota de talas
81-90	Meia armadura
91-95	Escudo torre
96-100	Armadura completa

d%	Esotérico
01-03	Astrolábio
04-08	Bolsa de pó
09-18	Cajado arcano
19-28	Carrilhão consagrado
29-35	Cetro elemental
36-39	Costela de lich
40-43	Dedo da floresta
44-47	Espinho de monstro
48-57	Estola sacerdotal
58-61	Luva de ferro
62-65	Medalhão de prata
66-70	Orbe cristalina
71-80	Ostensório santificado
81-85	Tomo hermético
86-100	Varinha arcana

Tabela 8-6: Equip. Superior

d%	Armas
01-10	Atroz[1]
11-13	Banhada a ouro
14-23	Certeira
24-26	Cravejada de gemas
27-36	Cruel
37-39	Discreta
40-44	Equilibrada
45-49	Harmonizada
49-54	Injeção alquímica
55-57	Macabra
58-67	Maciça
68-77	Mira telescópica
78-82	Precisa
83-92	Pungente[1]
93-98	Ceifadora (Mortífice)[1]
99-100	Arcanium[2]

d%	Armaduras/Escudos
01-15	Ajustada
16-19	Banhada a ouro
20-23	Cravejada de gemas
24-28	Delicada
29-32	Discreta
33-37	Espinhos
38-40	Macabra
41-45	Polida
46-65	Reforçada
66-70	Rúnica
71-80	Selada
81-90	Sob medida[1]
91-98	Mortalha (Mortífice)[1]
99-100	Arcanium[2]

d%	Esotéricos
01-10	Ampliador
11-20	Armazenador
21-23	Banhado a ouro
24-33	Canalizador
34-36	Cravejado de gemas
37-39	Discreto
40-49	Energético
50-59	Extensor
60-69	Harmonizado
70-72	Macabro
73-82	Poderoso
83-92	Sentinela
93-98	Necromágico (Mortífice)[1]
99-100	Arcanium[2]

Tabela 8-7: Poções & Pergaminhos

d%	Pergaminhos
1-2	Acalmar Animal
3-4	Alarme
5	Arma Espiritual
6-7	Armadura Mágica
8-9	Caminhos da Natureza
10-11	Comando
12-13	Conjurar Monstro
14-15	Detectar Ameaças
16-17	Escudo da Fé
18	Luz
19-20	Orientação
21-22	Queda Suave
23-24	Resistência a Energia
25-26	Santuário
27-30	Tranquilidade
31-32	Amarras Etéreas
33-34	Augúrio
35	Campo de Força
36	Círculo da Justiça
37-40	Condição
41-44	Dissipar Magia
45-48	Físico Aprimorado
48-49	Localização
50-53	Mapear
54-55	Mente Aprimorada
56-60	Montaria Mística
61-62	Oração
63	Relâmpago
64-70	Salto Dimensional
71-73	Comunhão com a Natureza
74-75	Contato Extraplanar
76-77	Convocação Instantânea
78-79	Dificultar Detecção
80-81	Escudo de Chamas
82-83	Heroísmo
84-85	Imobilizar
86	Proteção contra Magia
87-88	Servo Divino
89	Teletransporte
90	Vidência
91-92	Voo
93	Campo Antimagia
94	Companheiro Fiel
95	Conjurar Elemental
96	Forma Etérea
97	Libertação
98	Visão da Verdade
99	Curar Ferimentos (11d8+11 PV)
100	Desejo*

*Apenas numa rolagem de 100% natural.

d%	Poções
1-2	Abençoar Alimentos (óleo)
3-4	Área Escorregadia (granada)
5	Arma Mágica (óleo)
6-7	Armamento da Natureza (óleo)
8-9	Bênção
10-11	Compreensão
12-13	Concentração de Combate
14-15	Curar Ferimentos (2d8+2)
16-17	Disfarce Ilusório
18	Enfeitiçar
19-20	Escuridão (granada)
21-22	Névoa (granada)
23-24	Primor Atlético
25-26	Proteção Mística
27-30	Resistência a Energia
31-32	Sono (granada)
33-34	Suporte Ambiental
35	Tranca Arcana (óleo)
36	Transmutar Objetos (óleo)
37-40	Visão Mística
41-44	Dissipar Magia (granada)
45-48	Mente Aprimorada
48-49	Aparência Perfeita
50-53	Físico Aprimorado
54-55	Alterar Tamanho
56-60	Bola de Fogo (granada)
61-62	Camuflagem Ilusória
63	Enxame de Pestes (granada)
64-70	Invisibilidade
71-73	Curar Ferimentos (4d8+4 PV)
74-75	Metamorfose
76-77	Purificação
78-79	Silêncio
80-81	Velocidade
82-83	Vestimenta da Fé (óleo)
84-85	Voz Divina
86	Banimento
87-88	Curar Ferimentos (7d8+7 PV)
89	Mente Aprimorada (3 atributos)
90	Físico Aprimorado (3 atributos)
91	Invisibilidade (duração cena)
92	Imobilizar
93	Dispersar as Trevas (granada)
94	Proteção contra Magia
95	Bola de Fogo (10d6 de dano)
96	Animar Objetos (óleo)
97	Curar Ferimentos (11d8+11 PV)
98	Cúpula de Repulsão (granada)
99	Visão da Verdade
100	Invulnerabilidade

[1]Conta como 2 melhorias. Se o item só possuir uma, role novamente.
[2]Conta como 3 melhorias. Se o item só possuir uma ou duas, role novamente. Role na tabela de poções para definir a magia do item.

Itens Mágicos

A magia é uma força misteriosa, que nunca pode ser completamente dominada. Por esse motivo, com exceção de objetos de Arcanium, técnicas para criar itens mágicos jamais foram desenvolvidas. É possível criar poções e pergaminhos, mas esses objetos contêm apenas energia mágica temporária. Estabilizar a magia de forma permanente é um desafio ainda não solucionado.

Apesar disso, itens mágicos existem. Não são fruto de criação deliberada, mas do poder do legado. A espada usada por um guerreiro para matar incontáveis inimigos pode se tornar impossivelmente afiada. O escudo usado por um santo para salvar órfãos de um incêndio pode proteger contra o fogo após ser resgatado dos restos fumegantes de seu antigo dono. Quando encontrar um item mágico, um aventureiro pode pensar qual lenda deu origem a ele. Afinal, é possível que a história ainda não tenha terminado…

Itens mágicos são divididos por tipo — armas, armaduras e acessórios (representados, respectivamente, por ícones de espada, elmo e anel) — e poder — menor, médio e maior (representados pelas letras P, M e G).

Adquirindo Itens Mágicos

Objetos encantados normalmente são encontrados como parte de um tesouro ou como recompensa por uma missão importante. Dificilmente são vendidos; são raros demais, enigmáticos demais, inspirando medo e admiração. A compra de um item mágico pode ser uma aventura por si só, desde encontrar o dono atual até convencê-lo a realizar a venda ou trocá-lo por um favor. Dessa forma, não existe um preço definido para cada item. Itens menores valem de 3.000 a 10.000 PP; itens médios valem de 10.000 PP até 30.000 PP; itens maiores valem mais de 30.000 PP, podendo atingir até dez vezes esse valor.

Usando Itens Mágicos

Itens mágicos seguem as mesmas regras de itens mundanos para acúmulo de bônus e limites de uso e carga. Assim, se um item mágico e um item mundano fornecem um bônus para a mesma característica, eles não se acumulam — use apenas o melhor. De forma similar, um personagem não receberá os benefícios de vestir um item mágico se já estiver vestindo outros quatro itens, sejam esses mágicos ou mundanos. Bônus fornecidos por itens mágicos são em adição a quaisquer bônus normais de itens do mesmo tipo. Uma *montanha-irmã*, por exemplo, fornece um total de +15 na Defesa.

Limites de Carga. Itens mágicos ocupam espaço como itens mundanos. Um *florete trapaceiro*, por exemplo, ocupa 1 espaço — o mesmo que um florete mundano. Acessórios ocupam 1 espaço, a menos que sua descrição indique o contrário.

Ativação e Testes. Para itens mágicos com habilidades ativadas, ativá-las é uma ação padrão (a menos que sua descrição diga o contrário). Para itens mágicos que lançam magias, você precisa gastar a ação e os PM normais da magia. Porém, lançar a magia não exige pronunciar palavras mágicas, gesticular ou se concentrar, e magias arcanas lançadas por meio de itens não sofrem limitação pelo uso de armadura.

Para itens mágicos com efeitos que exigem teste de resistência, o atributo usado para definir a CD é indicado na descrição do item.

Identificando Itens mágicos. Alguns itens trazem inscrições indicando o que podem fazer; essas podem ser mágicas, mudando para um idioma que você saiba ler, ou exigir fluência em línguas exóticas (veja a perícia Conhecimento). Outros podem não trazer qualquer pista sobre seu funcionamento. Nesse caso, os poderes só ficam claros se você identificar o item (veja a perícia Misticismo).

Destruindo Itens Mágicos

Para as características de um item mágico, veja a seção "Quebrando Objetos", na página 195, e use as características de um item mundano do mesmo tipo. Porém, itens mágicos recebem um bônus em PV e RD: +10 para itens menores, +20 para médios e +40 para maiores. Por exemplo, uma espada longa (normalmente PV 5 e RD 10) maior tem PV 45 e RD 50.

Um item mágico que não esteja sendo usado faz seus próprios testes de resistência. O bônus depende da categoria: +5 para itens menores, +10 para médios e +20 para maiores. Se estiver sendo usado, pode escolher entre seu bônus ou o do portador.

Lista de Itens Mágicos

A seguir estão alguns dos objetos encantados conhecidos em Ghanor. Essa lista não inclui a totalidade dos itens já mencionados em histórias e canções; sempre podem existir outros e novas lendas surgem a todo momento — em outras palavras, o mestre é livre pode criar novos itens mágicos usando esses como exemplo.

Adaga da Cooperação — P

Esta adaga tem uma lâmina simples e o cabo enfaixado com panos brancos. Quando você flanqueia com esta arma, seu bônus de flanquear aumenta para +4 e você recebe +4 nas rolagens de dano.

Alaúde Místico — G

Quando usa este alaúde élfico azulado, você soma o círculo máximo de magias que pode conjurar nos testes de Atuação e na CD de suas habilidades de bardo.

Aljava Venenosa — M

Ao disparar uma flecha sacada dessa aljava, você pode gastar 1 PM para envenená-la com peçonha concentrada.

Amuleto da Robustez — M

Este disco com corrente de ouro é usado como um colar. Você recebe +2 em Constituição (após um dia de uso).

Amuleto da Segunda Chance — G

Este amuleto prateado tem a forma de um disco com a imagem de um raio gravada. Você recebe +2 em testes de resistência. Se você sofrer dano suficiente para morrer, é ressuscitado com 1 PV. Caso tenha morrido por dano recorrente (como por estar imerso em lava ou soterrado por pedras), a magia do amuleto o transporta para o ponto seguro mais próximo. Após ressuscitá-lo, o item perde sua magia.

Anel da Proteção — P

Este anel desvia ataques contra seu usuário. Você recebe +2 de Defesa.

Anel de Invisibilidade — M

Este anel sem adornos costuma ser encontrado no estômago de peixes. Ao colocá-lo, você fica sob efeito de *Invisibilidade*. O efeito termina se você fizer uma ação ofensiva, mas você pode tirar e recolocar o anel (uma ação padrão) para que ele volte a funcionar.

Anel de Muitos — G

Este anel prateado possui três pequenas gemas incolores. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para criar duas cópias ilusórias suas em quaisquer espaços desocupados em alcance curto. Quando faz isso, e no início de cada um de seus turnos, você pode trocar de lugar com uma das cópias. As cópias são idênticas a você e repetem os seus movimentos, mas não são capazes de afetar outras criaturas e objetos. Caso você se mova, cada cópia percorre a mesma distância em uma direção a sua escolha, mas não pode se afastar mais do que 9m de você. Cada cópia possui Defesa e resistências iguais a sua e dura até o fim da cena ou até sofrer 1 ponto de dano.

Anel do Sustento — P

Este anel gasto de couro traz consigo o cheiro da época de colheitas. Enquanto o usa, você não precisa comer ou beber, precisa dormir apenas duas horas por noite para descansar e recebe +10 pontos de vida. Os efeitos do anel só se ativam após uma semana de uso.

Arco Vingativo — G

Este arco longo de madeira branca não apresenta nenhum sinal de desgaste. Quando sua corda é puxada, ele sussurra "quem é o alvo de sua vingança?". Caso você responda em voz alta com o nome próprio de uma criatura, flechas disparadas pelo *arco vingativo* contra essa criatura recebem +5 em testes de ataque e rolagens de dano e têm seu dano aumentado em dois passos. Contra outros alvos, o arco impõem –5 em testes de ataque. Esses modificadores duram até você matar a criatura ou até o fim do dia (o que vier primeiro).

Armadura do Herói — G

Esta armadura completa é feita de placas douradas e fornece +4 na Defesa. Uma vez por rodada, quando um aliado adjacente é alvo de um ataque, você pode gastar 1 PM para se tornar o alvo do ataque.

Armadura do Matador de Magos — M

Esta meia-armadura reforçada é feita de metal escuro e fornece resistência a magia +5.

Tabela 8-8: Itens Mágicos

d%	Item
	Itens Menores
01-02	Adaga da Cooperação
03-06	Anel da Proteção
07-08	Anel do Sustento
09-10	Armadura do Bandoleiro
11-12	Azagaia dos Relâmpagos
13-14	Baralho Marcado
15-16	Braceletes da Víbora
17-20	Brincos da Sagacidade
21-22	Caldeirão da Fartura
23-24	Chave Mestra
25-26	Chicote do Feitor
27-28	Corda da Escalada
29-32	Cota de Malha Élfica
33-34	Cota Vigilante
35-36	Couro de Tubarão
37-38	Escudo Esmagador
39-40	Escudo Invisível
41-42	Estandarte Vitorioso
43-44	Ferraduras da Velocidade
45-46	Flauta Fantasma
47-48	Florete Trapaceiro
49-50	Folha Seca
51-52	Garrafa da Fumaça Eterna
53-54	Gema da Luminosidade
55-56	Lâmina Disciplinada
57-58	Lanterna da Revelação
59-62	Luvas da Delicadeza
63-64	Luvas da Libertação
65-68	Manoplas do Ogro
69-70	Manto da Resistência
71-74	Manto do Fascínio
75-76	Manto Élfico
77-78	Mochila de Carga
79-80	Muralha Portátil
81-82	Pele de Lobo
83-84	Pingente da Saúde
85-88	Pingente da Sensatez
89-90	Pintura de Guerra Élfica
91-92	Sela Encantada
93-94	Tomo dos Antigos
95-98	Torque do Vigor
99-100	Túnica do Diplomata

d%	Item
	Itens Médios
01-02	Aljava Venenosa
03-06	Amuleto da Robustez
07-08	Anel de Invisibilidade
09-10	Armadura de Insultos
11-12	Armadura do Matador de Magos
13-14	Barco de Brinquedo
15-16	Berrante da Coragem
17-18	Besta Perseguidora
19-20	Bola de Cristal
21-22	Botas Velozes
23-24	Caneca da Partilha
25-26	Cetro Ardente
27-28	Cimitarra Defensora
29-30	Cimitarra Silvestre
31-34	Cinto do Gigante
35-38	Coroa Majestosa
39-40	Espada Vampírica
41-44	Estola da Serenidade
45-46	Estrela Polar
47-48	Lâmina Sagrada
49-50	Lança Celeste
51-52	Machado Mantícora
53-54	Manto da Aranha
55-56	Manto do Morcego
57-58	Martelo Fiel
59-60	Máscara Abissal
61-62	Penas de Águia
63-64	Placa Reluzente
65-68	Pulseiras da Celeridade
69-70	Raio
71-72	Rapieira do Desespero
73-74	Roupa de Bobo
75-76	Segunda Pele
77-78	Siroco
79-80	Sorte Ensacada
81-84	Tabardo Abençoado
85-88	Tiara da Sapiência
89-90	Traje do Sono Tranquilo
91-92	Tridente Ácido
93-94	Trovão
95-96	Vassoura Voadora
97-100	Virtude Inquebrável

d%	Item
	Itens Maiores
01-03	Alaúde Místico
04-06	Amuleto da Segunda Chance
07-09	Anel de Muitos
10-14	Arco Vingativo
15-19	Armadura do Herói
20-22	Besta Explosiva
23-25	Cabana Viva
26-28	Carapaça Demoníaca
29-31	Colar Guardião
32-34	Colhedora de Pecados
35-39	Corta Almas
40-42	Escudo do Eclipse
43-45	Escudo dos Reflexos
46-48	Espada do Arrojado
49-53	Estatueta Animista
54-56	Gêmeas de Aço
57-59	Luneta da Inversão
60-62	Luvas do Definhamento
63-65	Manto das Estrelas
66-70	Marreta da Tempestade
71-75	Montanha-Irmã
76-78	Nevasca
79-83	Robe do Arquimago
84-86	Sabre Silvestre
87-89	Tapete Voador
90-94	Tiara da Destruição
95-97	Tiara da Telepatia
98-100	Varinha Eterna

Armadura de Insultos M

Esta meia armadura cravejada de gemas fornece +2 na Defesa e parece formar um sorriso sarcástico com seus adornos. Quando usa o poder Palavras Afiadas, você causa +2d6 de dano.

Armadura do Bandoleiro P

Este couro batido reforçado foi usado por um bandido que nunca foi derrotado em suas emboscadas, tendo sido morto por seus próprios comparsas por querer ficar com mais do que sua parte dos ganhos. A armadura fornece +2 na Defesa. Além disso, quando você faz uma investida, não sofre penalidade na Defesa e causa um dado de dano extra do mesmo tipo.

Azagaia dos Relâmpagos P

Quando arremessada, esta azagaia se transforma em um *Relâmpago* (8d6 de dano de eletricidade numa linha com alcance médio; CD For ou Des a sua escolha). Quando atinge o fim do alcance ela volta a ser uma azagaia e retorna para você no fim do turno.

Baralho Marcado P

Esse conjunto de cartas fede a álcool e inclui várias marcas de uso. Você recebe +5 em Enganação.

Barco de Brinquedo M

Este barco de madeira em miniatura se transforma em uma canoa se colocado na água e soprado como uma ação padrão. Se não houver ninguém dentro dele, basta outro sopro para que ele volte a ser um barco de brinquedo.

Berrante da Coragem M

Esse berrante é feito do chifre de um animal feroz e decorado com gravuras de guerreiros. Você pode gastar uma ação padrão para soprar o berrante e fornecer +2 em testes de Luta para você e seus aliados em alcance médio. Caso tenha a habilidade Inspiração, o alcance dela aumenta para médio.

Besta Explosiva G

Esta besta pesada é feita de madeira acinzentada, com pequenas labaredas entalhadas no cabo. Quando faz um ataque com ela, você pode gastar 3 PM para transformar o virote disparado em uma munição explosiva que causa +6d6 pontos de dano de fogo. Além disso, se você acertar o ataque, outras criaturas a até 6m do alvo sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD Des reduz à metade).

Besta Perseguidora M

Esta besta leve fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano. Além disso, virotes disparados por ela perseguem o alvo, anulando penalidades por camuflagem leve e total e por cobertura leve.

Bola de Cristal M

Esta esfera parece ser feita de vidro escuro e inquebrável. Uma vez por dia, você pode gastar uma ação padrão para olhar através dela. Quando faz isso, gera o efeito de *Vidência* (CD Sab) ou tem um vislumbre do futuro — você recebe +1d8 em um teste realizado até o fim do dia.

Botas Velozes M

Estas botas parecem velhas e desgastadas, mas são muito confortáveis. Enquanto as usa, você recebe +3m em seu deslocamento e pode lançar *Velocidade* (apenas sobre si mesmo).

Braceletes da Víbora P

Estes braceletes dourados são ornamentados com serpentes que se enroscam por toda sua superfície. Você recebe +2 em Iniciativa e +4 em rolagens de dano contra alvos desprevenidos.

Brincos da Sagacidade P

Este par de brincos de safira aguça o raciocínio. Você recebe +1 em Inteligência (após um dia de uso).

Cabana Viva G

Quando você assobia, quatro pernas monstruosas crescem desta cabana Enorme de madeira e lona. A cabana pode carregar até oito criaturas Médias (ou 160 espaços) e criaturas dentro dela recebem cobertura leve. A *cabana viva* possui Defesa 20, 200 PV e RD 10. Uma vez por rodada, ela se move 18m ou causar 4d6+10 pontos de dano de impacto em um alvo adjacente, a seu critério.

Caldeirão da Fartura P

Este caldeirão de ferro possui entalhes representando diversos alimentos. Uma vez por dia, ele gera um banquete para até cinco pessoas. Ocupa 5 espaços.

Caneca da Partilha M

Esta caneca de madeira permite duplicar bebidas — incluindo preparados e poções. Se você encher a caneca até a metade e gastar 2 PM, ela termina de se encher sozinha.

Carapaça Demoníaca G

Esta armadura completa macabra é forjada para fazer com que o usuário pareça um demônio — o elmo tem o formato de uma cabeça demoníaca com chifres e o usuário enxerga através da boca aberta e repleta de dentes. Ela fornece +4 na Defesa e seus ataques corpo a corpo causam +1d8 de dano de trevas.

Cetro Ardente M

Quando você empunha este cetro elemental de fogo energético, qualquer criatura que falhe em um teste de resistência contra uma de suas magias que cause dano de fogo fica em chamas. As chamas causam 2d6 pontos de dano por rodada, em vez do normal.

Chave Mestra P

Esta adaga é fina e delicada. Ela fornece +2 em testes de ataque, rolagens de dano e margem de ameaça. Além disso, pode ser usada como ferramentas de ladrão e fornece +5 em Ladinagem.

Chicote do Feitor P

Este chicote é completamente preto — dizem que do sangue coagulado de suas inúmeras vítimas. Ele fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano e, em vez de causar 1d3 de dano como um chicote normal, causa 2d8 de dano de trevas.

Cimitarra Defensora M

A lâmina desta cimitarra guia sutilmente a mão de seu usuário para que ele consiga aparar os ataques de seus inimigos. Ela fornece +2 na Defesa e em testes de ataque e rolagens de dano.

Cimitarra Silvestre M

Esta lâmina curva com cabo de madeira é coberta por gravuras que representam plantas e animais selvagens. Ela fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Além disso, causa +1d6 pontos de dano se você estiver ao ar livre ou +2d6 pontos de dano se estiver ao ar livre e debaixo da copa de árvores.

Itens mágicos nunca ficam perdidos por muito tempo.

Cinto do Gigante — M

Este cinto largo é feito de couro com rebites de ferro. Você recebe +2 em Força (após um dia de uso).

Colar Guardião — M

Este diamante lapidado preso em uma corrente de platina deflete ataques contra seu usuário. Você recebe +5 na Defesa.

Colhedora de Pecados — G

Este gadanho possui lâmina preta e fosca, como se tivesse sido submetida a um fogo intenso. Ela fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano. Quando você ataca uma criatura sob efeito de uma condição mental ou de medo, este bônus aumenta para +6 e, se você acertar o ataque, ganha 1 PM temporário cumulativo (até um máximo por cena igual ao seu nível).

Corda da Escalada — P

Esta corda de 15m é bastante fina, mas forte o suficiente para suportar até quatro criaturas Médias (ou 80 espaços). Com um comando (uma ação de movimento), a corda se move em qualquer direção (incluindo para cima) a 6m por rodada, fixando-se firmemente onde você quiser. Ela pode se desamarrar e voltar da mesma forma.

Coroa Majestosa — M

Esta coroa de ouro possui dezenas de pedras preciosas. Você recebe +2 em Carisma (após um dia de uso).

Corta Almas — G

Esta espada longa pungente atroz fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano, em um bônus total de +6 em ataques e dano. A *Corta Almas* é famosa por sua lâmina que rubra e reluzente — e por ser uma arma orgulhosa e sanguinária. Ela desaparece misteriosamente da bainha de seu portador se for sacada e então embainhada sem derramar sangue (em termos de regras, causar pelo menos 10 pontos de dano) ou caso seu portador fique muito tempo sem usá-la para tirar uma vida inteligente (em termos de regras, se ficar uma sessão de jogo sem matar pelo menos uma criatura com Int –3 ou maior).

Cota de Malha Élfica — P

Esta cota de malha é leve e maleável como seda. Ela conta como uma armadura leve, fornece +2 na Defesa e não possui penalidade de armadura.

Cota Vigilante — P

Esta cota de talas tem um olho pintado no peitoral. Ela fornece +2 na Defesa, Iniciativa e Percepção.

Couro de Tubarão — P

Esta armadura de couro espinhosa fornece +2 na Defesa, +2 em rolagens de dano corpo a corpo e +5 em testes de Atletismo para nadar.

Escudo do Eclipse — G

Este escudo pesado é completamente negro e parece absorver a luz. Ele fornece +4 na Defesa, redução de trevas 10 e +1d8 pontos de dano de trevas em ataques corpo a corpo. Além disso, permite que você gaste uma ação de movimento e 1 PM para lançar *Escuridão*.

Escudo dos Reflexos — G

Este escudo leve possui uma superfície metálica reflexiva. Ele fornece +4 na Defesa e em testes de resistência. Se você for alvo de um efeito que tenha apenas você como alvo e permita um teste de resistência, pode gastar 3 PM. Se fizer isso e passar no teste, você devolve o efeito para seu atacante, como se ele fosse o alvo original. Entretanto, se você rolar um 1 natural em seu teste de resistência, o *escudo dos reflexos* racha e não pode mais ser usado até passar uma noite submerso em um espelho d'água.

Escudo Esmagador — P

Este escudo pesado reforçado é especialmente denso. Ataques feitos com ele recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano e têm seu dano aumentado em dois passos.

Escudo Invisível — P

Este anel de ouro é decorado com uma gema no formato de um escudo. Quando vestido, emite um campo de força invisível que funciona como um escudo pesado, mas deixa a mão livre para empunhar outros itens e não tem penalidade de armadura.

Espada do Arrojado — G

Esta espada larga tem um cabo metálico prateado, entalhado com a imagem de guerreiros em investida. Ele fornece +4 em testes de ataque, rolagens de dano e Iniciativa. Além disso, se você for o primeiro a agir na cena, você recebe PV temporários igual ao resultado do seu teste de iniciativa. Esses PV temporários duram até o final da cena.

Espada Vampírica M

Este montante emite um brilho púrpura e fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Quando faz um acerto crítico em uma criatura viva, a criatura fica fraca e você ganha 2d10 pontos de vida temporários.

Estandarte Vitorioso P

Este estandarte branco assume as cores do seu portador após um dia. Você pode empunhá-lo ou gastar uma ação de movimento para fixá-lo no chão. Qualquer aliado em alcance médio recebe +2 em testes de Luta. Se você for treinado em Guerra e Nobreza, os aliados recebem também +2 em rolagens de dano. Se você perder um combate, o *estandarte vitorioso* desaparece misteriosamente.

Estatueta Animista G

Esta estatueta de pedra é esculpida na forma de um animal. Quando é atirada no chão e a palavra de comando é proferida, transforma-se no animal correspondente. O animal fornece os benefícios de um parceiro mestre até o fim da cena, quando então volta à sua forma de estatueta. O tipo de parceiro é definido pelo animal: águia (atirador), leão (fortão), lobo (combatente), raposa (vigilante), serpente (assassino) ou urso (guardião).

Estola da Serenidade M

Esta faixa de pano com inscrições mágicas é usada sobre a nuca, com as duas extremidades caindo na frente do corpo. Você recebe +2 em Sabedoria (após um dia de uso).

Estrela Polar M

Esta maça-estrela é coberta por uma camada de gelo e névoa. Ela fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano e causa +1d8 de dano de frio. Uma vez por rodada, quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a vítima fica enredada por uma rodada.

Ferraduras da Velocidade P

Este conjunto de ferraduras pode ser fixado nos cascos de um cavalo (ou outro parceiro montaria, a critério do mestre) para aumentar seu deslocamento em +3m.

Flauta Fantasma P

Este instrumento musical fornece +2 em Atuação e, se você for treinado nesta perícia, permite que você lance *Esculpir Sons* (CD Car) sem pagar seu custo de mana.

Florete Trapaceiro P

O som dos golpes deste florete pungente se parece com uma risada. Você recebe +5 em testes de Enganação para fintar e causa +1d6 pontos de dano contra inimigos desprevenidos.

Folha Seca P

Esta folha seca do outono ocupa apenas meio espaço. Você pode gastar uma ação padrão para transformá-la em uma armadura leve feita de madeira e vinhas (Defesa +6, penalidade de armadura 0, ocupa 2 espaços). Você pode gastar outra ação para que ela volte a ser apenas uma folha.

Garrafa da Fumaça Eterna P

Você pode abrir a tampa desta ânfora de metal para lançar a magia *Névoa* sem pagar seu custo de mana. A fumaça persiste até a garrafa ser tampada. Após isso, dissipa-se no fim da cena (ou após 4 rodadas, sob vento forte, ou 1 rodada, sob um vendaval).

Gema da Luminosidade P

Esta gema tem a aparência de um longo prisma. Você pode gastar uma ação padrão para fazê-la iluminar um raio de 12m até o fim da cena ou disparar um raio brilhante, que deixa uma criatura em alcance curto cega por 1d4 rodadas (Fort CD Car evita).

Gêmeas de Aço G

Este par de espadas curtas é completamente idêntico, não sendo possível distinguir uma lâmina da outra. Quando empunhadas juntas, fornecem +4 em testes de ataque e rolagens de dano, além de +4 na Defesa. Por fim, quando você atinge o mesmo alvo com ambas no mesmo turno, ele sofre +2d10 pontos de dano.

Lâmina Disciplinada P

Essa espada larga se mantém em perfeito estado, como se tivesse sido afiada e oleada há poucos minutos. Fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Além disso, caso você possua a habilidade Golpe Disciplinado, recebe +1d6 no dano quando a usa.

Lâmina Sagrada M

Essa espada longa tem a lâmina sempre reluzente. Fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano. Além disso, causa +2d8 de dano contra demônios e mortos-vivos.

Lança Celeste M

Esta lança montada prateada possui traços azuis em sua extensão e fitas azuis em seu cabo. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano e, quando faz uma investida montada, recebe deslocamento de voo e causa +1d8 de dano.

Lanterna da Revelação P

A luz deste lampião de bronze é ligeiramente azulada. Este item funciona como um lampião normal, mas sua luz revela todas as criaturas e objetos invisíveis no alcance.

Luneta da Inversão G

Esta luneta dourada funciona ao contrário, aproximando as pessoas das imagens. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para observar um ponto qualquer em alcance longo. Se fizer isso, você é teletransportado para o ponto escolhido instantaneamente.

Luvas da Delicadeza P

Estas luvas de tecido fino permitem manipulação delicada. Você recebe +1 em Destreza (após um dia de uso).

Luvas da Libertação P

Estas luvas grossas de couro, próprias para trabalho braçal, são extremamente confortáveis. Quando você aperta a mão de uma criatura, ela tem direito a um novo teste de resistência contra efeitos mentais que a estejam afligindo. Em combate, você precisa de uma manobra agarrar para apertar a mão de uma criatura não voluntária.

Luvas do Definhamento G

Quando vestido, este par de luvas de seda negra muda o contorno de suas mãos, fazendo com que elas pareçam ser apenas ossos sob o tecido. A CD para resistir às suas magias de necromancia aumenta em +5. Além disso, você pode lançar *Infligir Ferimentos* (CD Sab). Caso já conheça a magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Machado Mantícora M

Este machado de batalha é repleto de espinhos no dorso de sua lâmina. Ele fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano e, quando faz um acerto crítico, dispara três espinhos. Cada espinho atinge uma criatura a sua escolha em alcance médio, causando 1d8 pontos de dano de perfuração.

Manoplas do Ogro P

Este par de luvas é feito de couro grosso com rebites de ferro. Você recebe +1 em Força (após um dia de uso).

Manto da Aranha M

Este manto é feito de seda negra com fios de prata bordados. Você recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre, resistência a veneno +5 e imunidade a teias mundanas ou mágicas. Além disso, pode lançar *Teia* (CD Des). Caso já conheça a magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Manto da Resistência P

Este manto de tecido grosso e pesado protege seu usuário. Você recebe +2 em testes de resistência.

Manto das Estrelas G

Este manto negro fornece +2 em testes de resistência e amanhece cada dia com 2d4 estrelas bordadas. Quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode fazer uma das estrelas se dissolver em energia prateada que envolve a arma e fornece +3d8 pontos de dano de trevas neste ataque. O manto recupera todas as estrelas gastas após passar oito horas sob o céu noturno.

Manto do Fascínio P

Este manto de veludo possui bordados de ouro. Você recebe +1 em Carisma (após um dia de uso).

Manto do Morcego M

Este manto marrom escuro ou negro fornece +5 em Furtividade e permite que você fique pendurado de ponta-cabeça no teto, como um morcego. Além disso, você pode gastar uma ação padrão para segurar as pontas do manto e se transformar em um morcego. Seu tamanho muda para Minúsculo e você recebe deslocamento de voo 12m e uma arma natural de mordida (dano 1d4, perfuração). Em outros aspectos, isso funciona como a Forma Selvagem do druida. Você só pode se transformar em morcego à noite ou em ambientes escuros.

Manto Élfico P

Indistinguível de um manto verde-escuro comum. Entretanto, quando usado com o capuz cobrindo o rosto, o *manto élfico* se adapta para o terreno e fornece +5 em Furtividade.

Marreta da Tempestade G

Esta marreta de guerra emite faíscas e é coberta de arcos voltaicos. A *marreta da tempestade* fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano e causa +1d8 pontos de dano de eletricidade. Uma vez por rodada, quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, um raio atinge outra criatura em alcance curto, causando 3d8 pontos de dano de eletricidade. Quando você faz um acerto crítico, o martelo da tempestade emite um trovão ribombante e a vítima fica atordoada por uma rodada (Fort CD For evita; apenas uma vez por cena).

Martelo Fiel M

Este martelo de batalha maciço é de fabricação anã e costuma ser encontrado no subterrâneo. Ele fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano e pode ser arremessado em alcance curto. Após o ataque, o *martelo fiel* volta voando para você (pegá-lo é uma reação). Caso ele esteja em alcance curto, você pode gastar uma ação de movimento para estender a mão e fazer com que o *martelo fiel* voe até você.

Máscara Abissal M

Dizem que esta máscara decorada com gemas negras, dentes e chifres foi costurada a partir do couro da face de um demônio. Enquanto estiver vestindo a máscara, você recebe +5 em Intimidação e uma arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se você já possui uma arma natural de mordida, o dano dela aumenta em dois passos. Entretanto, enquanto usa a *máscara abissal*, você é considerado um demônio para efeitos que afetem demônios (como o poder Canalizar Energia).

Mochila de Carga P

Esta mochila de pano parece ser comum, mas é encantada para ser maior por dentro do que por fora. A *mochila de carga* aumenta sua capacidade de carga em 10 espaços (ela própria não gasta um espaço). Se a mochila for rasgada, os objetos em seu interior são destruídos.

Montanha-Irmã G

Esta armadura completa é feita de pedra e fornece +4 na Defesa. Além disso, se você estiver pisando em pedra ou rocha (por exemplo, num castelo ou caverna, mas não numa casa de madeira ou estrada), ela fornece redução de dano 10.

Muralha Portátil P

Este *escudo torre* é feito de pedra, mas não é mais pesado que um escudo normal. Ele fornece +2 na Defesa. Além disso, você pode gastar uma ação padrão para transformá-lo em uma parede de pedra com 3m de largura, 3m de altura e 1,5m de espessura ou transformar a parede de volta em escudo.

Nevasca G

Este machado de guerra tem a lâmina feita de gelo inquebrável. Fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano e causa +2d6 pontos de dano de frio. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para batê-lo contra o chão e gerar uma camada de gelo sobre o solo, em um raio de 12m a partir de você. Veja a página 221 para as regras de andar sobre o gelo — mas, enquanto empunhar *Nevasca*, você mesmo não sofre os efeitos do gelo.

Penas de Águia M

Este couro batido é ornamentado com penas de pássaro e fornece +4 na Defesa. Você pode gastar 2 PM para fazer asas emergirem de suas costas e receber deslocamento de voo 12m com duração sustentada.

Pele de Lobo P

Este gibão de peles ajustado tem uma cabeça de lobo como capuz e fornece +2 na Defesa. Você pode uivar para o céu como uma ação de movimento para desenvolver presas e ganhar uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Pingente da Saúde P

O usuário desta joia verde em um cordão de prata recebe imunidade a doenças e venenos. Os efeitos só se ativam após um dia de uso.

Pingente da Sensatez P

Esta pequena pérola com uma corrente leve é usada como um colar. Você recebe +1 em Sabedoria (após um dia de uso).

Pintura de Guerra Élfica — P

Este frasco rústico contém tinta esverdeada. Você pode gastar uma ação completa para aplicar a tinta em você ou em uma criatura adjacente. Até o final da cena, o alvo recebe +2 na Defesa e, se você for um elfo, deslocamento +1,5m. Sempre que usar o frasco, role 1d20. Em um resultado 1, a tinta acaba.

Placa Reluzente — M

Esta armadura completa ajustada é polida, brilhante e fornece +4 na Defesa. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para emitir um clarão de luz. Todos os inimigos em alcance curto devem passar num teste de Reflexos (CD Car) ou ficarão cegos por uma rodada (apenas uma vez por cena).

Pulseira da Celeridade — M

Esta pulseira de platina aguça todos os seus movimentos. Você recebe +2 em Destreza (após um dia de uso).

Raio — M

Esta espada curta possui uma lâmina entalhada com diversos raios e fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Se estiver empunhando também a espada mágica *Trovão*, esse bônus aumenta para +4 e seus ataques com *Raio* causam +2d6 pontos de dano de eletricidade. Além disso, você pode gastar uma ação padrão e 5 PM para bater uma espada na outra, gerando uma onda de choque em um raio de 6 metros a partir de você. Outras criaturas na área sofrem 8d8 pontos de dano de eletricidade e ficam caídas (Fortitude CD For ou Des, à sua escolha, reduz o dano à metade e evita a condição).

Rapieira do Desespero — M

Conforme você se fere, a lâmina prateada desta rapieira se torda mais vermelha. Se você estiver com pelo menos 1 ponto de dano, ela fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Se estiver com metade ou menos de seus pontos de vida, a margem de ameaça e o multiplicador de crítico aumentam em +2. Por fim, se você estiver com exatamente 1 PV, seus ataques causam dano dobrado.

Robe do Arquimago — G

Este traje pesado alinha-se com as energias arcanas de seu usuário para gerar um campo protetor. Se você for um conjurador arcano, recebe um bônus na Defesa igual a 5 + o círculo máximo de magia que puder lançar e um bônus em testes de resistência igual à metade do bônus na Defesa. Por exemplo, um mago de 9º nível (capaz de lançar magias de 3º círculo) recebe +8 na Defesa e +4 em testes de resistência.

Roupa de Bobo — M

Esta armadura de couro feita em cores vivas e contrastantes parece um traje típico usado por bobos da corte e permite que você some seu Carisma na Defesa. Além disso, fornece +5 em Acrobacia.

Sabre Silvestre — G

Este sabre élfico tem uma lâmina reluzente. Ele fornece +2 na Defesa e em testes de ataque e rolagens de dano. Você também recebe o poder Ataque Extra, mas só pode usá-lo com essa arma. Caso já possua esse poder, o custo para usá-lo diminui em –1 PM.

Segunda Pele — M

Este couro batido tem uma aparência e textura parecidas com pele humana. Ele fornece +4 na Defesa e aumenta a CD de todos os seus efeitos de medo em +2. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para gerar uma onda de pavor. Inimigos em alcance curto ficam abalados até o fim da cena (Vontade CD Car anula).

Sela Encantada — P

Esta sela firme parece nova em folha. Se estiver montado com ela, você recebe +2 em testes de resistência e +5 em testes de Cavalgar.

Siroco — M

Esta cimitarra pode ser encontrada perdida em desertos, às vezes nas mãos de cadáveres ressequidos. Porém, mesmo as décadas ou séculos sob o castigo das areias escaldantes não tiraram seu fio ou brilho, e ela fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Quando desembainhada, ela ilumina um raio de 12m e causa +2d6 pontos de dano de fogo. Uma vez por rodada, quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, em vez do ataque normal você dispara um raio de fogo contra um alvo em alcance médio. O alvo sofre 8d6 pontos de dano e fica em chamas. Um teste de Reflexos (CD For ou Des, à sua escolha) reduz o dano à metade e evita a condição.

Sorte Ensacada — M

Este saco de couro pode ser usado para transformar qualquer objeto mundano em ouro. Se você colocar um objeto dentro do saco, atar suas

cordas e pronunciar a palavra "aubrum", o objeto será transformado em moedas de ouro, conforme seu volume: 0,5 espaço, 1d10 PO; 1 espaço, 2d10 PO; e 2 espaços, 5d10 PO. Sempre que usar a *sorte ensacada*, jogue 1d%. Se o resultado for igual ou menor que o total cumulativo de PO já criados na aventura, o item perde sua magia e se transforma em um saco normal.

Tabardo Abençoado M

Este tabardo de linho branco possui a efígie de um leão bordada. Você recebe +2 na Defesa e, no início de cada combate, recebe uma quantidade de PM temporários igual ao seu Carisma (duram até o fim da cena).

Tapete Voador G

Com um comando, este tapete flutua, fornecendo deslocamento de voo 12m. O tapete tem 3m x 3m e pode carregar seis criaturas Médias (ou 120 espaços). Se você estiver em alcance longo do tapete, pode comandar o voo dele.

Tiara da Destruição G

Esta tiara dourada é ornamentada com uma variedade de pedras preciosas. Você pode gastar uma ação padrão para disparar um feixe de energia contra um alvo em alcance médio. O feixe causa 6d10 pontos de dano de eletricidade, fogo ou frio, à sua escolha, e empurra o alvo 3m para trás (Reflexos CD Int diminui o dano à metade e evita o empurrão).

Tiara da Sapiência M

Esta tiara delicada possui uma gema que descansa sobre a testa. Você recebe +2 em Inteligência (após um dia de uso).

Tiara da Telepatia G

Esta tiara de prata é enfeitada por um único rubi brilhante. Enquanto a usa, você pode lançar *Compreensão* e *Enfeitiçar* (CD Car) sem pagar seu custo em PM.

Tomo dos Antigos P

Uma vez por dia, você pode gastar uma ação completa para consultar este livro pesado, de páginas amareladas e encadernação caindo aos pedaços. Se fizer isso, recebe +5 em Conhecimento e Misticismo até o fim da cena e, se for um conjurador arcano, recebe 1d6 PM temporários.

Torque do Vigor

O acabamento deste colar ou bracelete remete a um animal poderoso, como um urso ou lobo. Você recebe +1 em Constituição (após um dia de uso).

Traje do Sono Tranquilo M

O governante de um reino antigo temia tanto ser assassinado à noite que pediu a seus artesãos uma armadura que o protegesse durante o sono. Eles fizeram um trabalho único, criando uma armadura confortável como tecido e resistente como aço. Infelizmente, o governante morreu envenenado em um almoço antes de poder usá-la. O *traje do sono tranquilo* é uma armadura acolchoada que fornece +8 na Defesa.

Tridente Ácido M

Este tridente goteja líquido corrosivo. O *tridente ácido* fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano e causa +2d4 pontos de dano de ácido. Além disso, uma vez por rodada, quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a vítima sofre 4d4 pontos de dano de ácido na próxima rodada.

Trovão M

Esta espada curta possui uma lâmina entalhada com belas ondulações que simbolizam ventos e fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Se estiver empunhando também a espada mágica *Raio*, esse bônus aumenta para +4 e seus ataques com *Trovão* causam +2d6 pontos de dano de impacto.

Túnica do Diplomata P

Esta túnica branca e de bom aspecto pode ficar completamente limpa com uma ação completa e o gasto de 1 PM. Ela fornece +5 em testes de Diplomacia.

Varinha Eterna G

Esta varinha arcana poderosa fornece +20 PM (após um dia de uso).

Vassoura Voadora M

Como um tapete voador, mas pode carregar duas pessoas (ou 40 espaços). Quando a vassoura alça voo, há 50% de chance de uma gargalhada sinistra ecoar pelos céus.

Virtude Inquebrável M

Esta faixa verde de seda, amarrada à cintura, é encantada para proteger seu usuário. Você recebe redução de dano 5. Se possuir um código de honra (veja a classe cavaleiro) a RD aumenta para 10.

Domínios

Em Ghanor, aventureiros podem ascender a posições de poder e autoridade. Um herói que defenda uma aldeia do ataque de bandidos pode assumir a responsabilidade de protegê-la contra ameaças futuras, tornando-se senhor dessa terra. De forma similar, um aventureiro que realize um serviço para um rei pode ser recompensado com um título de nobreza e a autoridade sobre um feudo.

Seja qual for o caminho, mais cedo ou mais tarde muitos heróis trocam acampamentos nos ermos por quartos em palácios e explorações de masmorras por bailes da corte. Esses aventureiros descobrem que suas novas vidas como regentes são mais luxuosas... Mas não menos perigosas.

Tornando-se Regente

Um *regente* é o senhor de um domínio, responsável pela proteção de uma terra e do povo que lá habita, com autoridade sobre ambos. Há duas formas de se tornar um regente: criar um domínio ou conquistar um já existente. Ambos os caminhos envolvem uma aventura — a ascensão de um personagem a regente pode mudar a dinâmica de uma campanha e não deve acontecer sem o envolvimento do mestre.

Criando um domínio. Para criar um domínio, você precisa possuir terras virgens — que pode conquistar como parte de uma aventura. Então deve gastar uma ação de domínio (veja a seguir), 5.000 PP e fazer um teste de Nobreza (CD 20). Se passar, cria um domínio de nível 1, com corte inexistente, popularidade tolerável e sem tesouro ou construções. Se falhar, pode tentar novamente, gastando mais uma ação de domínio e 5.000 PP.

Conquistando um domínio. Você pode conquistar um domínio como recompensa por uma aventura. Por exemplo, se você derrotou um tirano que escravizava seu povo, pode tomar o lugar dele como senhor daquelas terras. As estatísticas de um domínio existente são definidas pelo mestre.

Características de Domínios

Um *domínio* é uma divisão política de terras, governada por um regente. Um domínio geralmente possui de 30 a 100 km de largura — o que significa que um viajante a pé leva de um a três dias para atravessá-lo — mas as dimensões exatas não são importantes. Domínios possuem as seguintes características.

Nome do Domínio. Pode ser um nome próprio (Cartalla, Marnesse, Orveil...) ou um que remeta a uma característica do lugar (Pico da Neblina, Ponte de Pedra, Dois Troncos...). No caso de um novo domínio, cabe ao personagem batizá-lo.

Regente. O nome do regente do domínio.

Nível. Uma medida geral da população, do desenvolvimento e da prosperidade do domínio.

Terreno. O tipo de terreno do domínio.

Corte. O tamanho e a qualidade do centro de poder do domínio.

Popularidade. A popularidade do regente frente ao povo do domínio.

Fortificação. A capacidade defensiva do domínio.

Tesouro. O tesouro do domínio, medido em *lingotes de ouro* (LO). Um LO vale 1.000 PP. Embora o tesouro seja medido em lingotes, pode existir na forma de moedas, joias, tapeçarias, sacas de grãos etc. Você não pode usar LO para comprar itens comuns, tampouco pode usar PP para gastos de domínio. Para converter dinheiro em lingotes e vice-versa, veja a ação finanças, na seção "Turnos de Domínio".

Construções. Prédios e outras propriedades que fornecem benefícios para o regente ou para o domínio.

Unidades Militares. Também chamadas de tropas, são usadas para proteger o domínio de ataques e para acompanhar o regente em aventuras.

Níveis de Domínio

O nível de um domínio define quanto você ganha com impostos e seu máximo de construções, e opera em uma escala de 1 a 7. Você pode subir o nível do domínio com a ação governar (veja a página 300).

Nível 0. Terras ermas, desertas ou abandonadas, sem população residente. Não constitui um domínio.

Níveis 1 e 2. Terras esparsamente povoadas, com fazendas e povoados. Os habitantes são camponeses, lenhadores, caçadores e curandeiros. As notícias chegam através de mercadores ambulantes — quando chegam. A aparição de um nobre ou de um grupo de aventureiros é um grande evento. Na verdade, até a feira da colheita é um grande evento! A população varia de 1.000 a 2.500 pessoas.

Níveis 3 a 5. Terras povoadas, com mercados permanentes e pequenas indústrias. As notícias chegam mais rápido, através de bardos. Nobres visitam com frequência e provavelmente haverá pelo menos um grupo de aventureiros residente. A população varia de 5 a 25 mil pessoas.

Níveis 6 e 7. Terras densamente povoadas, com guildas e indústrias prósperas. Todos os tipos de pessoas podem ser encontrados, incluindo alquimistas, escribas e outros tipos mais refinados. Nobres e heróis famosos moram aqui e as pessoas estão acostumadas a interagir com eles. As notícias chegam através de emissários reais ou mesmo através de magos com bolas de cristal — embora mascates e bardos ainda sejam a melhor fonte de fofocas e rumores. A população varia de 50 a 100 mil pessoas.

Terreno

O terreno do domínio. Outros tipos podem estar presentes, mas este será o principal. Por exemplo, um domínio de planície pode ter bosques e colinas, mas será principalmente plano e descampado, assim como um domínio de floresta pode ter clareiras, mas será em sua maioria tomado por árvores e vegetação.

O terreno limita o nível máximo e o potencial mágico do domínio (veja a página 301), além de ser requisito para certas construções. A **Tabela 8–9** traz os tipos de terrenos e os limites de cada um.

O Castelo do Outono Eterno: domínio de diversos heróis

Tabela 8-9: Terrenos

Terreno	Nível Máximo	Potencial Mágico
Colinas	5	5
Deserto	4	6
Floresta	4 (6 para elfos)	6
Montanha	3	7
Pântano	3	7
Planície	6	4
Subterrâneo	2 (6 para anões)	8
Rio ou mar	+1	–
Elemento místico*	–	+1

*Como um cemitério de dragões, um bosque de fadas...

Corte

O lugar de onde você governa seu domínio. Existem quatro categorias de corte, que definem quão bem ela funciona (e quão bem você vive). Categorias baixas impõem penalidades em testes de ações de domínio; já categorias altas fornecem acesso a conselheiros e ações extras. Cortes possuem um custo de manutenção, definido pela categoria. O custo deve ser pago a cada turno de domínio.

Inexistente. Você governa o domínio onde e quando consegue — nos fundos de uma taverna, em cima de uma carroça... Possui a ajuda de amigos ou, no máximo, servos pagos de seu próprio bolso. *Manutenção:* 0 LO. *–2 em ações de domínio.*

Pobre. Base de operações equivalente a um salão, com alguns servos (criado, cozinheiro, escriba). *Manutenção:* 1 LO. *Sem modificadores.*

Comum. A corte possui uma estrutura completa, com salas de audiência, escritórios e diversos servos, incluindo músicos, tutores, caçadores etc. Pode sediar reuniões, cerimônias e eventuais bailes. Os agentes e servos do regente são conhecidos pelo povo e as pessoas comuns interagem mais com eles do que com o próprio regente em questões do dia a dia. *Manutenção:* 3 LO. *Fornece um conselheiro.*

Rica. Mais do que uma única sede, a corte é uma rede de prédios espalhados pelo domínio, com um exército de servos e sua própria burocracia. O povo trata os membros da corte como figuras de autoridade e interage com o regente apenas em situações urgentes. *Manutenção:* 5 LO. *Fornece três conselheiros e uma ação de domínio extra por turno.*

Conselheiros

Se você possui uma corte comum ou rica, recebe um ou três conselheiros, respectivamente. Cada conselheiro permite que você faça testes de uma perícia como se fosse treinado nela (fornecendo o bônus de treinamento), mas apenas para ações de domínio. Quando sua corte chega ao nível necessário, você recebe o(s) conselheiro(s) automaticamente.

A seguir está a lista de conselheiros e suas respectivas perícias: *Bispo* (Religião), *capitão da guarda* (Guerra), *castelão* (Nobreza), *embaixador* (Diplomacia), *espião* (Enganação), *falcoeiro* (Sobrevivência), *mago da corte* (Misticismo), *magistrado* (Investigação) e *menestrel* (Atuação).

Popularidade

Existem cinco categorias de popularidade. De acordo com a categoria, você pode receber um modificador em testes de ações de domínio.

Adorado. Você é amado por seus súditos. Se caminhar pelas ruas, as pessoas irão gritar seu nome e lhe dar bolos de presente. *+2 em ações de domínio.*

Popular. Você é estimado pelo povo. Se caminhar pelas ruas, as pessoas irão cumprimentá-lo com afeição e deferência. *+1 em ações de domínio.*

Tolerado. Os habitantes do domínio o tratam com o respeito devido. Se caminhar pelas ruas, alguns irão agradecer pela última obra pública, enquanto outros irão reclamar dos impostos. *Sem modificador.*

Impopular. As pessoas cumprem seus decretos de má vontade e fazem piadas com seu nome. Se caminhar pelas ruas, receberá reclamações e olhares feios. *–2 em ações de domínio.*

Odiado. O povo considera-o um tolo, um tirano ou ambos. Caminhar pelas ruas não é uma boa ideia, mas se fizer isso, as pessoas irão xingá-lo e arremessar ovos podres em você. *–5 em ações de domínio. Se a popularidade baixar para menos do que odiado, uma revolta ocorre (veja a página 303).*

Fortificação

Uma medida das defesas do domínio contra bandidos, exércitos inimigos e monstros. É definido pelas construções defensivas do domínio, como torres de vigia, muralhas, fossos e castelos.

É igual à soma do valor de Fortificação de todas as construções e é aplicada como um bônus nos testes de Guerra do regente feitos para defender o domínio de ataques. Veja mais na página 303.

Construções

Para adquirir uma construção, veja a seção "Turnos de Domínio", na página 299. Você só pode erguer construções cujos pré-requisitos cumpra, e pode ter um número máximo de construções igual a três vezes o nível de seu domínio (assim, um domínio de nível 1 pode ter no máximo três construções, um domínio de nível 2 pode ter no máximo seis e assim por diante). A perícia utilizada para cada construção, assim como seu custo, são indicados na **Tabela 8-13**. Os efeitos da construção se aplicam imediatamente.

Lista de Construções

Abadia. Um centro de estudos repleto de livros sagrados que podem ensinar-lhe os mistérios da fé. Você aprende uma magia divina de sua lista.

Adega. Um espaço no porão com barris e garrafas de vinhos selecionados. Usufruir de uma adega fornece +3 pontos de mana.

Altar. Esta mesa de pedra esculpida com um símbolo sagrado é o centro do culto em um templo, o lugar por onde a energia divina é focalizada. Quando usa a habilidade canalizar energia, o tipo de dado que você rola muda para d8. *Pré-requisito:* templo.

Antro de Jogatina. Uma sala discreta, onde muito ouro pode ser ganho e muito mais que ouro pode ser perdido. Frequentá-la melhora seus blefes, fornecendo +2 em Enganação. *Pré-requisito:* taverna.

Aqueduto. Este canal construído sobre arcos de pedra com dezenas de metros de altura traz água para o coração do domínio. Quando você rola encontros aleatórios, rola duas vezes e escolhe uma delas.

Arena Arcana. Com espelhos capazes de conter efeitos destrutivos, esta sala é feita para treinar ataques mágicos. Você recebe +1 no dano de cada dado de seu Raio Arcano. *Pré-requisito:* salão dos mistérios.

Arena Clandestina. Localizada no porão de uma taverna, num celeiro abandonado ou em outro lugar discreto, esta arena abriga lutas ilegais, nas quais a única regra é que não há regras. Frequentá-la ensina muito sobre golpes baixos, fornecendo Ataque Furtivo +1d6 (cumulativo). *Pré-requisito:* taverna.

Armorial. Esta sala repleta de brasões heráldicos e livros de genealogia ensina a importância de linhagens distintas. O custo de Orgulho diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* forte.

Banhos Públicos. Estas fontes termais trazem conforto e higiene aos habitantes do domínio. Você recebe +5 em testes da ação governar.

Bazar. Uma loja de artigos variados, como peles, sacas de grão e ferramentas. Quando compra ou vende itens mundanos (não especiais e não mágicos), você muda o preço em 10% a seu favor.

Biblioteca. Com uma coleção de pergaminhos, livros e tomos variados, este lugar tem muito a ensinar. Você se torna treinado em uma perícia.

Bosque Sagrado. Esta mata isolada possui árvores entalhadas com runas. Se você possuir um ou mais companheiros animais, um deles não conta em seu limite de parceiros. *Pré-requisito:* santuário.

Botica. Esta cabana de madeira possui diversas ervas medicinais, que se consumidas com sabedoria fortalecem sua saúde. Fornece +1 em Fortitude.

Cabana de Caça. Esta choupana permite que você passe dias nos ermos, treinando suas habilidades de caça. O dano de sua Marca da Presa aumenta em um passo (por exemplo, de 1d12 para 3d6).

Cadafalso. Um palanque de madeira para a execução de condenados. Fornece +2 em Intimidação — todos levam a sério um regente acostumado a executar pessoas em praça pública.

Campo de Treinamento. Um descampado próximo, onde camponeses podem treinar manobras militares básicas. Permite recrutar milícias.

Canil. Em troca de pulgas e cheiro forte, esta construção fornece companheiros tão ferozes quanto leais. Permite recrutar cães de guerra.

Capela. Uma pequena construção voltada para preces. Fornece +2 em Religião.

Câmara Mística. Uma sala onde espirais de puro poder flutuam, esperando para serem invocadas. Uma vez por aventura, você pode usar um poder de aprimoramento, quer o possua ou não, sem pagar PM por isso. *Pré-requisito:* torre de estudos.

Caravançará. Um pátio cercado de hospedarias e armazéns, onde caravanas se formam. Você pode gastar uma ação de domínio e até 1d4 LO por nível de domínio para criar uma caravana. Na sua próxima etapa de impostos, faça um teste de Nobreza contra CD 20 + a quantidade de dados gastos (por exemplo, se você gastou 3d4 LO na caravana, a CD será 23). Se você passar, a caravana volta e você recebe 1d4+1 LO por dado gasto. Se passar por 5 ou mais, recebe 1d6+1 LO por dado. Se passar por 10 ou mais, recebe 2d4+1 LO por dado. Se você falhar, a caravana se perdeu e você não recebe nada. *Pré-requisito:* bazar, estrada.

Tabela 8-10: Construções

Construção	Custo	Benefício
		Perícia Necessária: Nobreza
Adega	4 LO	+3 pontos de mana
Aqueduto	15 LO	Rola duas vezes para encontros aleatórios e escolhe o melhor
Banhos públicos	7 LO	+5 em testes de governar
Biblioteca	10 LO	Torna-se treinado em uma perícia
Universidade	25 LO	Ganha um poder geral
Botica	3 LO	+1 em Fortitude
Cabana de caça	2 LO	Dano de Marca da Presa aumenta em um passo
Cadafalso	1 LO	+2 em Intimidação
Campo de treinamento	2 LO	Recruta milícia
Corte de lei	5 LO	Rola dois dados em testes de resistência contra efeitos mentais
Curtume	4 LO	+2 na Defesa de capangas
Estátua	2 LO	Aumenta gasto máximo de PM em +1
Estrada	10 LO	+2 em Iniciativa
Estalagem	8 LO	Uma ação padrão adicional, uma vez por aventura
Fazenda	2 LO	+1d6–2 LO por turno
Celeiro	3 LO	Elimina penalidade no ganho da fazenda
Moinho	5 LO	Muda dado de ganho da fazenda para d8
Feira	5 LO	+1d4 LO por turno
Mercado	10 LO	Muda ganho da feira para 1d8 LO
Forja	6 LO	+1 no dano de capangas
Forte	10 LO	Fortificação +2
Armorial	3 LO	Diminui custo de Orgulho em –1 PM
Castelo	25 LO	Muda fortificação do castelo para +10
Ordem de cavalaria	20 LO	Diminui custo de Baluarte em –1 PM
Sala do trono	5 LO	+2 em Diplomacia
Madeireira	15 LO	+1d8 LO, –10% em eventos, apenas florestas
Masmorra	20 LO	+2 na CD de habilidades de classe (exceto magias)
Mina	20 LO	+1d12 LO, –20% em eventos, apenas montanhas e subterrâneos
Obra de arte	3 LO	+1 em Vontade
Oficina	2 LO	+2 em Ofício
Guilda de artesãos	15 LO	Adiciona uma melhoria a um item, uma vez por aventura
Palácio	100 LO	Aumenta limite de parceiros em +1
Paliçada	4 LO	Fortificação +2
Muralha	10 LO	Muda fortificação da paliçada para +5
Poço de piche	6 LO	Bônus em alquímicos, apenas pântanos
Porto	10 LO	Ganha 1d6 LO por turno
Docas	4 LO	Bônus de Audácia aumenta em +1 e pode ser usado em ataques
Povoado afastado	4 LO	Permite uma construção de outro terreno
Quarto luxuoso	2 LO	+5 pontos de vida
Torre de vigia	2 LO	+2 em Percepção

Tabela 8-10: Construções (Continuação)

Construção	Custo	Benefício
		Perícia Necessária: Guerra
Canil	4 LO	Recruta cães de guerra
Estrebaria	10 LO	Recebe montaria
Pista de justas	10 LO	Recruta cavaleiros
Pátio de treinamento	6 LO	+1 em testes de ataque (ou uma proficiência)
Liças	2 LO	Aumenta bônus de Fúria em +1
Salão de guerreiros	4 LO	+1 ponto de dano por dado de Ataque Disciplinado
Pista de arquearia	2 LO	Recruta arqueiros
Posto de pedágio	2 LO	Aumenta ganho de impostos altos (requisito adicional: estradas)
Sala de mapas	8 LO	Troca de posição na iniciativa com um aliado
Torre de guarnição	5 LO	Recruta guardas
		Perícia Necessária: Enganação
Bazar	5 LO	+10% ao negociar itens comuns
Caravançará	10 LO	Cria caravanas (requisito adicional: estradas)
Empório	10 LO	+10% ao negociar um item especial, uma vez por aventura
Esconderijo	8 LO	Recruta bandidos
Taverna	10 LO	Interrogar como ação livre, uma vez por aventura
Antro de jogatina	10 LO	+2 em Enganação
Arena clandestina	15 LO	Ganha Ataque Furtivo
Casa de prazeres	10 LO	Recebe um favor, uma vez por aventura
Palco	4 LO	+2 em Atuação
Trupe de malabaristas	4 LO	+1 em Reflexos
		Perícia Necessária: Religião
Abadia	12 LO	Aprende uma magia divina
Capela	5 LO	+2 em Religião
Relicário	8 LO	+5 num teste de resistência, uma vez por aventura
Mosteiro	15 LO	+3 pontos de mana (apenas para conjuradores divinos)
Santuário	4 LO	Fornece um poder de druida
Bosque sagrado	5 LO	Um companheiro animal não conta no limite de parceiros
Círculo de pedras	10 LO	Aumenta bônus de atributo de Forma selvagem em +2
Templo	15 LO	Fornece um poder de clérigo
Altar	3 LO	Canalizar energia aumenta para d8
Catedral	20 LO	Dobra os efeitos de uma missa
		Perícia Necessária: Misticismo
Estante de pergaminhos	12 LO	Aprende uma magia arcana
Poço de adivinhação	10 LO	Rola 2d20 num teste e usa o melhor, uma vez por aventura
Salão dos mistérios	15 LO	+2 em Misticismo
Pedra de maldições	6 LO	Alvo sofre –5 em sua próxima resistência, uma vez por aventura
Sala de meditação	5 LO	+3 pontos de mana (apenas para conjuradores arcanos)
Torre de estudos	10 LO	Fornece um poder de mago
Arena arcana	6 LO	+1 ponto de dano por dado de Raio Arcano
Câmara mística	15 LO	Pode usar um poder de aprimoramento, uma vez por aventura
Círculo de poder	10 LO	+1 na CD de magias arcanas
Linhas místicas	25 LO	Recuperação de PM aumenta em +1/nível

Casa de Prazeres. Uma casa luxuosa, onde os sonhos de uma vida podem ser comprados, pelo menos por algumas horas. Uma vez por aventura, você pode usar a habilidade Favor (veja a página 59). Se já possuí-la, recebe +5 no teste de Diplomacia para usá-la. *Pré-requisito:* taverna.

Castelo. Esta construção imponente é protegida por fossos, muralhas e torres. Normalmente, seu pátio e térreo são abertos ao público, enquanto os andares superiores servem de residência para o regente, sua família e seus conselheiros. Muda o bônus de fortificação do forte para +5. *Pré-requisito:* forte.

Catedral. Esta igreja grandiosa sedia grandes ritos. Uma vez por dia, os efeitos de uma de suas missas são dobrados. *Pré-requisito:* templo.

Celeiro. Este depósito garante que sua produção agrícola não se perca. Elimina a penalidade no ganho da fazenda (se torna 1d6 LO, ou 1d8 LO, se você possuir um moinho). *Pré-requisito:* fazenda.

Círculo de Pedras. Um círculo de pedras dispostas de forma a canalizar os poderes da natureza. Quando você usa Forma Selvagem, aumenta um dos bônus de atributos em +2. *Pré-requisito:* santuário.

Círculo de Poder. Um círculo de runas esculpidas no chão. A CD para resistir a suas magias arcanas aumenta em +1.

Corte de Lei. Uma sala ou prédio onde o regente julga disputas entre seus súditos. Fazer isso o torna mais capaz de discernir o certo do errado. Quando faz um teste de resistência contra um efeito mental, você rola dois dados e usa o melhor.

Curtume. Este estabelecimento fornece couro curtido, útil para a produção de armaduras. Seus capangas recebem +2 na Defesa.

Docas. Aqui marujos se reúnem, contando histórias de aventuras. Sejam verdadeiras, exageradas ou mentirosas, alimentam a sede de façanhas de quem as escuta. Você recebe um poder de bucaneiro.

Empório. Uma grande loja onde tudo pode ser encontrado — com exceção, talvez, de negócios justos. Uma vez por aventura, você pode comprar ou vender um item especial e mudar o preço em 10% a seu favor. *Pré-requisito:* bazar.

Esconderijo. Um covil de bandoleiros. Permite que você recrute bandidos.

Estalagem. Uma hospedaria onde lendas e canções são compartilhadas, fazendo com que todos se sintam mais heroicos. Uma vez por aventura, você pode realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisito:* estrada.

Estante de Pergaminhos. Esta coleção de textos místicos permite que você descubra novos mistérios. Você aprende uma magia arcana de sua lista.

Estátua. Este monumento de um herói do passado — ou do próprio regente, se ele não for modesto — o impulsiona a atos impressionantes. O máximo de pontos de mana que você pode gastar em uma habilidade passa a ser seu nível +1.

Estrada. Este caminho de terra possui valetas para evitar que se transforme num lamaçal durante chuvas e cruza todo o domínio. O costume de viajar o torna habituado a reagir rapidamente. Fornece +2 em Iniciativa.

Estrebaria. Aqui os melhores animais são selecionados e treinados, garantindo que você sempre tenha uma montaria à altura. Você recebe um cavalo de guerra veterano. Caso já possua, ele muda para mestre ou, se já o for, recebe os benefícios de outro tipo de parceiro iniciante (aprovado pelo mestre).

Fazenda. Este campo arado aumenta a produção agrícola do domínio e, consequentemente, a arrecadação de impostos. Fornece 1d6–2 LO por turno. Como secas, tempestades e pestes podem estregar a colheita, é possível que a fazenda dê prejuízo (mas veja a construção celeiro).

Feira. Um espaço no centro da comunidade onde, uma vez por semana, fazendeiros trazem suas verduras, artesãos trazem seus produtos e todos trazem seu dinheiro — uma parte do qual, graças aos impostos cobrados, fica com você. Fornece 1d4 LO por turno.

Forja. Possuir uma forja garante que as armas de suas tropas estejam sempre afiadas. Seus capangas recebem +1 nas rolagens de dano.

Forte. Uma torre de madeira erguida em uma posição elevada. O forte é um símbolo de poder, a sede da corte, a residência do regente e, acima de tudo, o lugar para onde todos correm em caso de ataque. Fornece +2 em Fortificação.

Liças. Um campo de areia onde combates brutais são travados. Seja por diversão, seja por treinamento, participar das liças torna qualquer um mais feroz. O bônus que você recebe nos testes de ataque e rolagens de dano quando usa Fúria aumenta em +1. *Pré-requisito:* pátio de treinamento.

Linhas Místicas. Você acessa linhas de energia que cruzam a terra e as canaliza para seu domínio, mantendo um fluxo constante de poder mágico. Sempre que descansa, sua recuperação de pontos de mana aumenta em +1 por nível

Madeireira. Um campo encravado na mata para extração de madeira. Fornece 1d8 LO por turno, mas pode enfurecer animais e espíritos da natureza — fornece –10% nas rolagens de eventos aleatórios. *Pré-requisito:* terreno floresta.

Masmorra. Um conjunto de túneis, salas e armadilhas, normalmente construído para proteger um tesouro. Planejar a masmorra faz com que você pense sobre como melhor derrotar invasores e fornece +2 na CD de suas habilidades (exceto magias)

Mercado. Como uma feira, mas com mais produtos e dinheiro circulando. Além disso, está sempre aberto, exceto em dias sagrados. Muda o ganho da feira para 1d8 LO. *Pré-requisito:* feira.

Mina. Esta construção pode ser de superfície (um grande buraco no chão) ou subterrânea (com túneis chamados de "galerias") e tem como objetivo extrair minérios valiosos da terra. Fornece espantosos 1d12 LO por turno, mas pode atrair monstros do subterrâneo — fornece –20% nas rolagens de eventos aleatórios. *Pré-requisito:* terreno montanha.

Moinho. Um engenho movido por vento ou água para moer grãos. Permite a produção de farinha e, consequentemente, melhor aproveitamento da colheita. O ganho da fazenda aumenta para 1d8–2 LO (ou 1d8 LO, se você também tiver um celeiro). *Pré-requisito:* fazenda.

Mosteiro. Uma habitação onde monges vivem em isolamento. Passar um tempo vivendo com os monges, de forma humilde e abnegada, fortalece sua fé. Você recebe +3 pontos de mana, mas apenas se for um conjurador divino (clérigo ou druida).

Muralha. Um muro alto formado por grandes blocos de pedra. Possui um passadiço no topo protegido por merlões e ameias. Muda o bônus de Fortificação da paliçada para +5.

Obra de Arte. Um quadro, escultura ou outra criação inspiradora. Fornece +1 em Vontade.

Oficina. Um galpão repleto de bancadas de trabalho e ferramentas, onde pessoas — incluindo o próprio regente — podem trabalhar nas melhores condições. Fornece +2 em Ofício (qualquer).

Ordem de Cavalaria. A sede de uma irmandade devotada à honra e à justiça. Estar perto de pessoas tão exemplares o motiva a defender o bem. O custo de Baluarte diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* forte.

Palácio. Esta construção luxuosa é feita para ostentar o poder do regente, influenciando as pessoas a segui-lo. Aumenta seu limite de parceiros em +1.

Palco. Um tablado elevado para espetáculos artísticos. Apresentar-se com frequência mantém suas habilidades afiadas, fornecendo +2 em Atuação.

Paliçada. Uma cerca feita de estacas pontiagudas fincadas no chão. Fornece +2 em Fortificação.

Pátio de Treinamento. Um espaço para guardas praticarem seus golpes. Um regente que possua um pátio de treinamento acaba observando os exercícios, ficando mais apto. Você recebe uma proficiência a sua escolha ou +1 em testes de ataque.

Pedra de Maldições. Uma pedra com símbolos pintados em sangue — ou um altar de ossos, um livro feito de pele humana... Uma vez por aventura, uma criatura em alcance curto sofre –5 em seu próximo teste de resistência, se realizado até o fim de seu próximo turno. *Pré-requisito:* salão dos mistérios.

Pista de Arquearia. Um campo para a prática de tiro ao alvo, onde camponeses acostumados a caçar pequenos animais podem treinar para caçar presas maiores. Permite recrutar arqueiros.

Pista de Justas. Uma faixa de terra onde torneios de cavalaria são disputados. Permite recrutar cavaleiros.

Poço de Adivinhação. Permite que o regente observe lugares — ou mesmo épocas — distantes, garantindo que fique preparado para qualquer tipo de situação. Uma vez por aventura, quando faz um teste, você pode rolar dois d20 e usar o melhor.

Poço de Piche. Um buraco no chão de onde piche e outras substâncias escorrem da terra. As matérias-primas extraídas do poço fornecem +2 na CD de seus preparados e venenos. *Pré-requisito:* terreno pântano.

Porto. Um porto marítimo, se o domínio ficar na costa, ou fluvial, se ficar no interior do continente, permite que barcos e navios atraquem, trazendo pesca e comércio — e aumentando a arrecadação de impostos. Fornece 1d6 LO por turno.

Posto de Pedágio. Se o regente mantém as estradas em boas condições e espanta monstros, nada mais justo que cobre um pouco de cada viajante. Os impostos que ele *já* cobra do povo? Ah, esses são para outros gastos! Quando você cobra impostos altos, recebe +1 LO por nível do domínio — postos de pedágio não são nem um pouco populares, e não são usados em impostos baixos ou médios. *Pré-requisito:* estradas.

Povoado Afastado. Esta pequena comunidade fica afastada do centro do domínio — longe o bastante para estar perto de outro tipo de terreno. Permite que você erga uma construção com pré-requisito de terreno diferente do seu.

Quarto Luxuoso. Você é um rei (ou algo parecido), então faz sentido que durma como um! Seu quarto tem uma cama enorme, com colchão de plumas de ganço, dossel, penteadeira e espelho. Por estar sempre descansado e bem-disposto, você recebe +3 pontos de vida.

Relicário. Uma caixa, cofre ou armário onde um objeto sagrado é guardado. A relíquia protege o regente — ou talvez o que o proteja seja a fé das pessoas que visitam o relicário para rezar. Uma vez por aventura, você recebe +5 num teste de resistência. *Pré-requisito:* capela.

Sala de Mapas. Além de mapas dos reinos, esta sala traz reconstituições de batalhas e relatos de estrategistas. Um regente que estude na sala de mapas aprende a se posicionar no campo de batalha. Você pode realizar uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate.

Sala de Meditação. Uma sala silenciosa, onde você pode se conectar com suas energias místicas. Você recebe +3 pontos de mana, mas apenas se for um conjurador arcano (bardo ou mago).

Sala do Trono. Uma sala grandiosa, ostentando flâmulas com o brasão do regente e um assento elevado, de onde ele pode receber seus súditos, emissários e mesmo outros nobres... E olhá-los de cima. Fornece +2 em Diplomacia.

Salão de Guerreiros. Um salão de madeira, comprido, com mesas longas e braseiros no fundo, onde soldados podem se reunir e trocar histórias de batalha. Você recebe +1 no dano de cada dado de seu Ataque Disciplinado.

Salão dos Mistérios. Um ambiente repleto de objetos do oculto, como livros, pergaminhos, cristais, ervas, runas, ossos... além de ser o lar de corvos, gatos pretos, diabretes e outros bichinhos conectados com o lado arcano do mundo. Fornece +2 em Misticismo.

Santuário. Um lugar isolado, como uma gruta ou clareira escondida, ideal para venerar espíritos da natureza. Você recebe um poder de druida.

Sede de Guilda. Esta associação reúne mestres de diversos ofícios, que podem fornecer o melhor equipamento possível ao regente. No início de cada aventura, um item a sua escolha recebe uma melhoria (exceto melhorias de mortífice), até um máximo de quatro. *Pré-requisito:* oficina.

Taverna. Este lugar de confraternização, música e bebida é o ambiente perfeito para que as pessoas soltem a língua. O dono de uma taverna está sempre a par das últimas fofocas. Uma vez por aventura, você pode interrogar (veja a página 81) como uma ação livre e sem gastar dinheiro, representando algo que ouviu numa noite na taverna.

Templo. Um centro de devoção. Quando constrói um templo, você recebe um poder de clérigo.

Torre de Estudos. Esta torre isolada permite que você se dedique ao aprendizado místico. Quando você constrói uma torre de estudos, aprende uma magia arcana de sua lista.

Torre de Guarnição. Esta torre serve de dormitório, área de convivência e depósito de equipamento para os homens e mulheres que defendem o domínio. Permite recrutar guardas.

Torre de Vigia. Uma torre nas fronteiras do domínio, perfeita para avistar bandidos, monstros e outros invasores. Trabalhar como sentinela faz você ficar alerta e preparado para a ação. Fornece +2 em Percepção.

Trupe de Malabaristas. Estes acrobatas, mágicos e outros artistas podem divertir o regente e toda a sua corte, além de ensinar alguns truques úteis. Fornece +1 em Reflexos.

Universidade. Uma instituição de ensino e pesquisa, onde conhecimento é gerado e distribuído. Quando constrói uma universidade, você recebe um um poder geral.

Unidades Militares

Unidades militares são tropas sob comando de um regente. Cada unidade representa dez combatentes (por exemplo, 10 arqueiros, 10 cavaleiros etc.).

Adquirindo Unidades

Unidades são adquiridas através da ação de domínio recrutar tropas. Cada vez que faz essa ação, você pode recrutar um número máximo de tropas igual ao nível do domínio. Nenhum teste é necessário, mas você precisa possuir determinadas construções e gastar lingotes de ouro. As construções e o custo em LO variam de acordo com a unidade (veja a tabela abaixo).

Usando Unidades

Unidades podem ser usadas para defender um domínio e para lutar ao lado do regente em aventuras.

Quando um domínio é atacado, pelo resultado de um evento aleatório ou como parte de uma aventura, as unidades entram em ação. Batalhas envolvendo domínios podem ser resolvidas como combates normais — nesse caso, as unidades funcionam como capangas — ou com regras simplificadas (veja a página 303). Nessas regras, o Poder da unidade — uma medida geral da eficácia da tropa no campo de batalha — se torna uma estatística relevante.

Note que representar a defesa de um domínio com um combate é emocionante, mas pode ser demorado. Se o seu grupo gosta de batalhas táticas, é uma opção divertida. Mesmo assim, é melhor deixá-la apenas para batalhas importantes dentro da campanha. Para batalhas secundárias, ou para grupos que não querem gastar muito tempo num único combate, é melhor usar as regras simplificadas.

Lista de Unidades Militares

A seguir está uma lista resumida de tropas. O mestre pode criar novas unidades militares para sua campanha, de tropas comuns, como fundeiros e lanceiros, a unidades exóticas, como arqueiros élficos e bandos de gigantes. Lembre-se de inventar também as construções para recrutá-las.

Unidades em Aventuras

Ao partir para uma aventura, um regente pode levar unidades consigo. Nesse caso, elas funcionam como capangas (veja a página 215). Cada tropa possui 10 membros, com as estatísticas da tabela abaixo. Unidades militares não contam em seu limite de parceiros. Em vez disso, o máximo de unidades que você pode levar é igual ao nível do seu domínio. Assim, o regente de um domínio de nível 3 pode levar até três tropas em uma aventura — considerando que possua tais tropas.

Você pode usar cada unidade em apenas uma cena. Após isso, elas retornam para o domínio, tendo cumprido seu dever para com o regente, e só poderão ser usadas novamente a partir da próxima aventura.

Tabela 8-11: Unidades Militares

Tropa	Construção	Custo	Manutenção	Poder	Desl.	Defesa	Dano
Camponeses	–	[1]	–	1/2	9m	10	1d6
Milícia	Campo de treinamento	1 LO	0,25 LO	1	9m	16	1d8+1
Bandidos	Esconderijo	2 LO	0,5 LO	1	9m	15	2d6
Guardas	Torre de guarnição	2 LO	0,5 LO	2	6m	19	1d8+2
Arqueiros	Pista de arquearia	2 LO	0,5 LO	2	9m	15	1d8[2]
Cães de guerra	Canil	2 LO	0,25 LO	2	15m	14	1d6+3
Cavaleiros	Pista de justa	6 LO	1 LO	5	12m	24	1d8+3[3]

[1]Veja a ação convocar camponeses.
[2]Podem causar dano a criaturas em alcance médio.
[3]Se causarem dano na mesma rodada em que ficarem adjacentes ao alvo, causam +1d8 pontos de dano.

Turnos de Domínio

Domínios não são estáticos. Com o passar do tempo, reinos fazem alianças e entram em guerra, prosperam e decaem. Esses eventos grandiosos ocorrem nos *turnos de domínio*.

Um turno de domínio acontece no fim de cada aventura, desde que haja pelo menos um regente no grupo. De acordo com o mestre, um turno de domínio pode ocorrer no meio de uma aventura, desde que tempo suficiente transcorra na história — geralmente, pelo menos uma estação (três meses).

Sempre que um turno de domínio acontece, o regente deve resolver as seguintes etapas.

Etapa Um: Eventos

Se o seu domínio for de nível 3 ou maior, role 1d% e consulte a **Tabela 8-13**, na página 303 (domínios de nível 1 ou 2 ainda são muito pequenos e pacatos para serem afetados por eventos aleatórios). Caso role um evento, ele afetará o seu domínio neste turno. Veja a descrição dos eventos na página 302.

Etapa Dois: Impostos

Decida se vai cobrar impostos baixos, médios ou altos. Então role na tabela abaixo seus ganhos, de acordo com o nível do domínio e os impostos cobrados. Role também os ganhos de quaisquer construções que você possua que forneçam um rendimento.

Após determinar seus ganhos, pague os custos de manutenção de sua corte e de suas unidades militares. Se não pagar a manutenção de sua corte, ela baixa uma categoria e o caos temporário no governo impõe –5 em todas as ações de domínio neste turno. Se não pagar a manutenção de uma unidade militar, você perde essa tropa.

Por fim, se cobrou impostos baixos, aumente sua popularidade em uma categoria. Se cobrou impostos altos, diminua-a em uma categoria.

Etapa Três: Ações

Você pode fazer duas ações de domínio. Isso conta como sua ação de interlúdio (veja a página 231). Algumas ações exigem um teste de perícia e/ou o gasto de uma quantidade de lingotes de ouro (indicados na descrição da ação). No caso de ações que exigem um teste e um gasto, este deve ser pago mesmo que a ação falhe.

Aumentar Corte

Você contrata servos e cortesãos, aumentando sua corte em uma categoria. Esta ação também pode ser usada para trocar um conselheiro ou diminuir sua corte em uma categoria. Essas opções gastam uma ação e exigem o teste de perícia, mas não gastam LO. **Perícia:** Nobreza (CD 20). **Custo:** 1 LO (ou 0 LO).

Construir

Você ergue uma construção — de novas fazendas para aumentar sua colheita a uma muralha para proteger suas terras. **Perícia:** definida pela construção (CD 20 + nível do domínio). **Custo:** definido pela construção.

Tabela 8-12: Impostos

Nível	Descrição	Baixos (LO)	Médios (LO)	Altos (LO)
0	Ermos	–	–	–
1	Aldeia	1	1d3	1d3+1
2	Vilarejo	1d3	1d3+1	2d4
3	Vila pequena ou feudo	1d4	2d4	2d6
4	Vila grande ou baronato	1d6	2d4+1	2d6+2
5	Cidade pequena ou condado	1d8	2d6	2d8+2
6	Cidade grande ou ducado	1d10	2d6+1	2d10+2
7	Metrópole ou reino pequeno	1d12	2d8+1	2d12+2

Convocar Camponeses

Você faz o povo pegar em armas para defender suas terras. Esta ação gera 1d6 unidades de camponeses, mas diminui sua popularidade em uma categoria. As tropas ficam disponíveis até o fim do turno. **Perícia:** nenhum teste necessário. **Custo:** 1 LO.

Extorquir

Você cobra impostos abusivos e ilegais. Isso fornece 1d6 LO + nível do domínio, mas diminui sua popularidade em uma categoria. **Perícia:** Intimidação (CD 20 + nível do domínio). **Custo:** —.

Festival

Você organiza uma festa ou cerimônia para alegrar o povo. Sua popularidade aumenta em uma categoria. **Perícia:** Atuação (CD 20 + nível do domínio). **Custo:** 1 LO.

Finanças

Você converte seu dinheiro pessoal em lingotes de ouro para usar em seu domínio — ou o contrário. A conversão ocorre à taxa de 1000 PP para 1 LO. **Perícia:** Nobreza (CD 20). **Custo:** —.

Governar

Você atende a demandas de seus súditos, fazendo suas terras prosperarem. Seu domínio sobe um nível. **Teste:** Nobreza (CD 20 + duas vezes o próximo nível do domínio). **Gasto:** 5 LO x o próximo nível do domínio (por exemplo, para subir um domínio de nível 2 para 3, você precisa fazer um teste de Nobreza contra CD 26 e gastar 15 LO). *Você só pode fazer esta ação uma vez por turno de domínio.*

Recrutar Tropas

Você recruta uma ou mais unidades militares (até um máximo igual ao nível do domínio por ação), para as quais possua a construção correspondente. **Perícia:** nenhum teste necessário. **Custo:** definido pela unidade militar.

Domínios Místicos

Um domínio comum representa vilas, cidades e castelos, com suas fazendas, mercados e oficinas. Mas esse não é o único tipo de domínio existente nos reinos. Torres de magos, mosteiros de clérigos e lugares similares também podem ser domínios. Embora não possuam súditos residentes (pelo menos não em quantidade significativa), são centros de energias arcanas ou divinas, capazes de influenciar as terras ao redor. Tais lugares são chamados de *domínios místicos* e podem assumir diversas formas: uma torre de cristal, uma mansão de ossos, um palácio de folhas...

Quando cria um domínio, se possuir níveis em uma classe conjuradora (bardo, clérigo, druida ou mago), você pode escolher que ele seja um domínio místico em vez de um normal. Domínios místicos não possuem população, mas fornecem enormes poderes a seus regentes. Em termos de regras, funcionam como domínios normais, com as seguintes exceções.

Menos Dinheiro. Domínios místicos não possuem colheitas, comércio ou indústria — consequentemente, não geram impostos. Eles ainda rendem dinheiro, proveniente de poções fabricadas pelo regente, gemas preciosas expelidas pela própria terra ou qualquer outra coisa que o jogador invente e o mestre aprove. Entretanto, o valor é menor que o de um domínio normal. Em termos de regras, domínios místicos rendem 1 LO por nível por turno.

Sem População. Como domínios místicos não possuem população, também não possuem a característica popularidade. Não há pessoas lá para gostar ou desgostar do regente!

Construções Restritas. Domínios místicos só podem ter construções que exijam testes de Misticismo ou Religião para serem construídas.

Domínios e o Grupo

Por padrão, apenas o regente pode realizar ações de domínio e se beneficiar das construções. Porém, de acordo com o mestre, outros personagens podem auxiliar o regente, seja fazendo suas próprias ações de domínio, seja fazendo testes de ajuda para fornecer bônus às ações do regente. Em ambos os casos, isso gasta sua ação de interlúdio. De forma similar, o mestre pode permitir que outros aventureiros se beneficiem das construções – neste caso, cada construção fornece seu benefício apenas para um personagem. Com essa opção, é possível considerar que o domínio pertence a todos os personagens, em vez de apenas a um, e que o grupo o governa como um conselho.

Poderes Mágicos. O regente de um domínio místico recebe um número de pontos de mana extras igual ao nível do domínio elevado ao quadrado. Assim, um domínio de nível 1 fornece 1 PM, um domínio de nível 2 fornece 4 PM, um domínio de nível 3 fornece 9 PM e assim por diante. Canalizar o poder da terra aumenta em muito a capacidade mágica de um conjurador! Os pontos de mana são ganhos mesmo que o regente esteja fora do domínio.

Potencial Mágico. O nível máximo de um domínio místico é determinado pelo terreno onde ele se encontra. Veja "Terrenos", na página 289.

Misturando Domínios. É possível ter um domínio normal e um místico na mesma terra. Conduza cada domínio de forma separada — cada um possui seu próprio nível e outras características. Eles podem ser governados por regentes diferentes ou pelo mesmo. Se você for regente do domínio normal e do místico, recebe o dinheiro e os benefícios das construções de ambos. Entretanto, continua tendo apenas duas ações por turno de domínio, que precisará dividir entre ambos. Ser um rei mago não é fácil!

Além disso, a presença da civilização afeta a força mágica da terra. Por conta disso, se uma torre coexiste com um domínio normal, o nível máximo da torre é igual ao potencial mágico do terreno menos o nível do domínio. Por exemplo, se uma colina (potencial mágico 5) tiver um domínio de nível 3, poderá ter uma torre de no máximo nível 2! Isso explica por que muitos magos e feiticeiros preferem se isolar da civilização e erguer suas torres nos ermos. Note que domínios élficos não diminuem o potencial mágico da terra.

Cidadela de São Arnaldo: domínio de santos e demônios

Eventos Aleatórios

Lista de Eventos

Ataque de Dragão. Um dragão surge e despeja fúria flamejante sobre a terra. Fujam por suas vidas! O domínio perde um nível, uma construção aleatória e 1d6 unidades. O dragão então parte, deixando apenas um rastro de destruição. De acordo com o mestre, pode ser possível enfrentá-lo em uma aventura para impedir os efeitos deste evento. Porém, de acordo com o nível dos personagens, pode ser mais prudente fugir junto com os plebeus...

Bandidos. Bandoleiros ou piratas roubam o povo. No final de cada turno, a popularidade diminui em uma categoria até os bandido serem derrotados. Isso exige gastar uma ação de domínio para atacá-los com tropas (veja "Batalhas", a seguir) e vencer o teste oposto. Os bandidos têm Poder igual a 2d4 + o nível do domínio e seu líder tem Guerra igual a 2d4+5.

Corrupção. Sua corte é tomada por desonestidade e falcatruas. Os ganhos do domínio diminuem em 1d6 LO por turno até a corrupção ser desbaratada. Isso exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Intuição ou Investigação. Se passar, a corte diminui em uma categoria (devido às demissões — ou execuções — necessárias), mas a corrupção acaba.

Fenômeno Mágico. Um evento bizarro e sobrenatural. O regente deve rolar 1d6: *1)* mortos vagam pela terra! Você não pode fazer ações de domínio neste turno. *2-3)* uma comitiva feérica visita e traz o caos (troca bebês por duendes, faz as vacas ficarem inteligentes e atacarem os fazendeiros...). Você sofre –5 nas ações de domínio neste turno. *4-6)* um bruxo amaldiçoa a terra. Você sofre –2 nas ações de domínio neste turno (e o leite azeda).

Fenômeno Natural. Um evento climático. O regente deve rolar 1d6: *1)* desastre, como um tornado ou terremoto. O domínio perde 1 nível. *2-3)* problema maior, como uma inundação ou incêndio. O domínio perde uma construção aleatória. *4-6)* problema menor, como uma nevasca, desmoronamento, tempestade ou seca. Os ganhos do domínio diminuem em 1d6 LO neste turno.

Intriga. A corte é envolvida em uma intriga. Um conselheiro está sendo chantageado, documentos importantes foram roubados... Acabar com a intriga exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Enganação. Se você falhar, ou se não fizer nada, a corte e a popularidade diminuem em uma categoria.

Invasores. Uma companhia mercenária ou exército inimigo ataca o domínio (veja "Batalhas", a seguir). Eles têm Poder igual a 1d12 por nível do domínio (domínios mais ricos atraem mais cobiça) e seu líder tem Guerra igual a 2d6+10.

Levante. A população se enfurece! A razão fica a cargo do mestre: o povo pode estar sendo manipulado por um aristocrata invejoso, enfeitiçado por um bruxo... A popularidade diminui em duas categorias (o que pode causar uma revolta).

Monstro. Um monstro, como uma serpe ou mantícora, ataca o domínio. Caçá-lo e matá-lo exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Sobrevivência. Se você falhar, ou se não fizer nada, a popularidade diminui em uma categoria e o domínio perde uma construção aleatória, quando então o monstro vai embora, de bucho cheio.

Peste. Uma doença natural ou mágica assola o domínio. A popularidade baixa em uma categoria e você perde 1d3+1 unidades.

Questão Comercial. Um problema relacionado a comércio e economia, como uma disputa entre guildas, o sumiço de uma caravana ou o surgimento de contrabandistas. Resolver isso exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Diplomacia. Se você falhar (ou se não fizer nada), os ganhos do domínio diminuem em 2d6 LO neste turno.

Questão de Justiça. Uma questão envolvendo a aplicação de leis precisa ser resolvida. Pode ser desde um fazendeiro colocando sua cerca nas terras do vizinho até o assassinato de um plebeu pelas mãos de um nobre que acredita poder sair incólume por ter sangue azul. Julgar a questão exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Intuição ou Investigação. Se você falhar, ou se não fizer nada, a popularidade diminui em duas categorias.

Questão Diplomática. Um emissário de outro reino exige algo do domínio. O mestre decide o que — tributo no valor de 2d6 LO, o empréstimo de 1d4 tropas por dois turnos, o uso de uma construção neste turno... Você tem três opções: aceitar a exigência; ignorar a exigência; ou tentar convencer o emissário que a exigência é descabida (exige gastar uma ação de domínio e fazer um teste de Diplomacia; se você passar, pode recusar a demanda sem consequências). Ignorar a exigência (ou falhar no teste de Diplomacia) pode acarretar ações hostis do outro reino — talvez até mesmo um ataque no próximo turno (veja o evento invasores).

Regalia. Um evento favorável. O regente deve rolar 1d6: *1-2)* clima bom melhora a colheita, o suserano presenteia o regente... (+1d6 LO neste turno); *3-4)* um conselheiro tem uma boa ideia, os plebeus se unem para ajudar o domínio (+2 nos testes de ação de domínio neste turno); *5-6)* um festival ocorre, um arco-íris mágico surge e deixa todos felizes (popularidade aumenta em uma categoria).

Saqueadores. Como invasores (veja acima). Os saqueadores tem Poder igual a 1d8 por nível do domínio e seu líder tem Guerra igual a 2d4+10.

Resolvendo eventos

Há duas maneiras de resolver eventos aleatórios. A mais simples, aconselhada para campanhas em que domínios são mais pano de fundo do que palco principal, é com um teste de perícia. Quando isso é possível, estará indicado no evento. Conselheiros com perícias que o regente não possua são muito úteis aqui. A CD do teste é 25 + o nível do domínio. Note que nem todos os eventos podem ser resolvidos com um teste. Nesses casos, o efeito do evento ocorre automaticamente, sem que o regente possa impedi-lo.

A outra maneira, mais detalhada, envolve transformar os eventos em cenas — ou mesmo aventuras completas — que devem ser jogadas como parte da sessão. Nesse caso, os personagens podem tentar resolver qualquer tipo de evento, mesmo aqueles que não podem ser resolvidos na regra simplificada.

Batalhas

Batalhas envolvendo domínios são resolvidas com um teste oposto de Guerra entre o regente e o líder inimigo. O teste possui os modificadores a seguir.

Poder. Some o Poder das unidades de cada exército. Outros personagens (que não o comandante do exército) podem ajudar na batalha, fornecendo Poder de acordo com seu patamar: 1 para iniciante; 2 para veterano, 5 para campeão e 10 para lenda. O comandante do exército com maior Poder recebe um bônus em seu teste de Guerra igual à diferença entre os valores de Poder.

Fortificação. O regente soma a Fortificação do domínio em seu teste de Guerra.

Exemplo: um domínio com duas unidades de milícia (Poder total igual a 2) e uma paliçada (Fortificação 2) é atacado por saqueadores com Poder 5. Como o Poder dos atacantes é três pontos maior que o Poder do defensor, os atacantes recebem +3 no teste de Guerra. Porém, o defensor recebe +2 em seu teste pela Fortificação do domínio.

Tabela 8-13: Eventos

d%	Evento
01-02	Ataque de dragão
03-07	Invasores
08-11	Monstro
12-15	Peste
16-20	Fenômeno natural
21-22	Fenômeno mágico
23-26	Questão diplomática
27-30	Levante
31-35	Intriga
36-42	Questão de justiça
43-52	Bandidos
53-56	Corrupção
57-61	Questão comercial
62-70	Saqueadores
71-90	Nenhum evento
91-100	Regalia

Após calcular os modificadores, faça o teste oposto e veja abaixo a consequência para o domínio.

- **Regente Vence por 10+.** Vitória total! Invasores são repelidos e você ganha espólios de 1d6 LO.
- **Regente Vence por 5+.** Vitória! Invasores são repelidos.
- **Regente Vence.** Invasores são repelidos, mas ao custo de vidas. O domínio perde 1d3 unidades.
- **Regente Perde.** Invasores saqueiam a terra. O domínio perde 1d3+1 unidades e 2d6 LO.
- **Regente Perde por 5+.** Invasores queimam propriedades. O domínio perde 1d4+1 unidades, 3d6 LO e uma construção aleatória.
- **Regente Perde por 10+.** Invasores massacram o povo. O domínio perde 2d4+1 unidades, 4d6 LO, uma construção aleatória e um nível.

Revoltas

Se a qualquer momento a popularidade do regente baixar para menos do que odiado, ela fica nessa categoria e uma revolta se inicia. Enquanto a revolta durar, os impostos do domínio são reduzidos a 0 LO e uma construção aleatória é destruída no final de cada turno. A revolta termina se a popularidade aumentar para impopular ou maior.

Capítulo 9

Mundo de Ghanor

Viajantes, exploradores, sábios e caravaneiros já tentaram determinar a verdadeira extensão das terras deste mundo. Talvez os santos conheçam todos os mares e continentes, ou talvez este seja um segredo restrito aos deuses.

Seja como for, estas são regiões cercadas de mistério, assoladas por cataclismas, devastadas pela guerra. Em meio às trevas e ao desconhecido estão as nações civilizadas que escreveram toda a história já registrada: Ghanor e os Sete Reinos.

Embora sejam geograficamente próximos, os reinos têm culturas únicas e relações complexas. A maior parte dos camponeses vive e morre no mesmo lugar, ouvindo histórias vagas sobre o que existe além das fronteiras de seu país.

Neste mundo, chegar a uma nova corte é encarar o desconhecido: um feudo a poucas semanas de viagem pode esconder um senhor tirânico ou mesmo um culto demoníaco. Entrar em um pântano ou floresta é desafiar a morte: sob as brumas e sombras, pode haver uma infestação de mortos-vivos, a torre de um feiticeiro ou o covil de um monstro.

Os próprios lugares são fonte de perigo e maravilhas. Uma caverna pode esconder um túnel que leva ao inferno. Sob uma colina verdejante pode estar enterrado um santo, seus restos mortais espalhando milagres pela região. A maior árvore de uma floresta pode abrigar a alma de uma antiga princesa, desesperada por libertação.

Mas nem tudo é sangue e aço. Sacerdotes erguem mosteiros nas regiões mais inclementes, dispostos a oferecer abrigo para viajantes. Cavaleiros errantes vagam pelas estradas em busca de injustiças a serem corrigidas. Estudiosos tentam mapear os caminhos e espalhar conhecimento.

Em Ghanor e nos Sete Reinos, qualquer caminho leva à aventura. E são os aventureiros que erguem as tochas, iluminando a escuridão e trazendo esperança ao povo.

O Reino de Ghanor

Embora não seja o reino mais rico ou poderoso, Ghanor é considerado por muitos como o centro do mundo conhecido. Além de ter sido palco de diversos acontecimentos importantes, este reino foi o lar do grande herói Ruff Ghanor, o domínio do dragão Zamir, o ponto de partida dos heróis que derrotaram o Devorador de Mundos e, por um breve período, a terra que governava soberana sobre todos os reinos. Na verdade, alguns sábios afirmam que Ghanor de fato é o mais poderoso e importante dos reinos, já que periodicamente sobe de novo a uma posição de destaque e nada parece ser capaz de mantê-lo subjugado por muito tempo. Embora o centro da Igreja dos Criadores Invisíveis esteja em outro lugar, Ghanor de alguma forma é favorecido pelos deuses — o que nem sempre é algo bom para seu povo.

História

Primórdios

O início da história de Ghanor se perde nos séculos. Hoje não se sabe se o reino recebeu o nome da dinastia que o unificou ou se os conquistadores tomaram para si o nome do reino que já existia, mas isso não faz mais diferença. Reino e reis são um só nas lendas do passado: os primeiros monarcas são conhecidos apenas como Ghanor, assim como a terra que governaram. As histórias sobre os reis mais primitivos se confundem num misto de relatos orais distorcidos, lendas folclóricas que contaminam acontecimentos reais, propaganda criada pela própria dinastia e erros de registro. Há relatos de reis que viveram por séculos, outros que não nasceram de mães e pais, mas foram expelidos pela própria terra. Diz-se que pelo menos um dos Ghanor originais teria sido trazido dos céus por um cortejo de anjos e adotado por mortais (o que significaria um problema sucessório...) e que outro teria sido esculpido em lava por um santo artesão. Muitas casas nobres menores afirmam descender de algum desses Ghanor desconhecidos. É impossível provar isso, mas também é impossível desmentir com certeza.

Essa história primitiva também já mostra o leão como símbolo máximo da família Ghanor e do próprio reino. O estandarte do leão foi marca de poder, proteção e tirania durante mais de uma era. Na verdade, algumas lendas dizem que o primeiro Ghanor não era um humano, mas um leão inteligente que tomou para si uma esposa humana. Outras afirmam que os Ghanor eram humanoides com cabeças de leão que vieram de uma terra distante. Provavelmente são apenas contos de fada, mas nas profundezas do reino esse tipo de superstição ainda perdura.

Os primeiros registros já mostram Ghanor como um reino formado, governado de forma severa por reis com poder total. Ambição e sede de conquista sempre foram marcas da dinastia: expandindo seus domínios para englobar feudos e pequenos reinos vizinhos, Ghanor dominou os elfos da Floresta Alta e forçou gerações de aristocratas a se curvar.

Em meio a registros pouco confiáveis, especulações, fábulas e mentiras antigas, há uma possível explicação para o poder dos Ghanor: eles teriam feito um pacto com demônios há muito tempo, em troca de poderes mágicos e capacidades sobrenaturais. Embora ninguém possa afirmar com certeza que isso aconteceu, a presença de demônios no reino é intensa e constante. Além disso, os atos da dinastia Ghanor se tornaram mais e mais tirânicos, chegando a um ponto que poderia ser considerado... demoníaco.

A Queda dos Ghanor

Mesmo que os reis fossem autoritários, por muito tempo o povo de Ghanor celebrava seus governantes. Afinal, o reino era superior às terras ao redor e os habitantes mais antigos eram favorecidos acima dos recém-conquistados. De certa forma, o povo de Ghanor era também senhor dos demais povos que iam sendo incorporados. Principalmente na capital havia prosperidade e fartura. O estandarte do leão pendia em toda parte, ostentado com orgulho pelos súditos.

Mas os Ghanor não se contentavam com as conquistas que tinham. Aos poucos, sua ambição se voltou para dentro do próprio reino. Vendo-se como supremos e absolutos, os monarcas passaram a não tolerar qualquer tipo de desobediência. Exigiam mais do que respeito — adoração. Uma verdadeira força de espionagem vigiava o povo, caçando dissidentes.

Aqueles que não demonstravam subserviência total eram tirados de suas casas na calada da noite. Seus familiares também eram executados, mesmo que não soubessem de nada. Isso gerou uma névoa de traição e paranoia entre o povo. Amigos e parentes denunciavam uns aos outros, na esperança de serem poupados caso alguém próximo fosse acusado.

Colocando seu povo cada vez mais contra a parede, os Ghanor moldaram uma população sem nada a perder. Já que morte e tortura eram quase certezas, não adiantava ser leal. Conspirações e movimentos rebeldes cresceram. Guardas, cavaleiros e até mesmo nobres aos poucos se voltaram contra a coroa.

Então uma revolta explodiu. Havia rebeldes dentro do castelo real, na corte, entre os guarda-costas da família, por toda parte. Não foi apenas a derrubada de uma dinastia nobre, mas um massacre. Cada Ghanor foi executado, até mesmo crianças e velhos. Multidões em frenesi queimaram suas fortalezas, saquearam suas riquezas, arrancaram os estandartes de cada pedestal. A capital foi destruída e abandonada, passando a ser considerada um lugar maldito. Demônios que se alimentavam do medo, do ódio e do ressentimento continuaram assombrando os becos e ruínas.

O povo urrou em júbilo. O nome Ghanor foi quase esquecido. Pensava-se que todos os Ghanor tinham morrido, podando a dinastia para sempre.

A Era de Zamir

A tirania e o morticínio não passaram despercebidos aos deuses. Assim como em Ghanor, no mundo todo os mortais se entregavam a ganância, fúria e degradação. Populações inteiras eram oprimidas, outras se rejubilavam em rituais sangrentos. O mundo, que um dia fora verde e bom, agora era tomado por uma mazela indomável. O mundo se mostrava um erro. Aos olhos distantes dos deuses, só restava uma coisa a fazer: apagá-lo.

O primeiro Devorador de Mundos se ergueu numa cordilheira no reino de Ghanor. Era um monstro terrível e gigantesco, que vagou pelas terras, devastando tudo a seu redor. Ghanor foi a primeira vítima, sofrendo destruição horrenda e um banho de sangue como nunca fora visto. Nenhum exército ou poder mágico dos mortais era capaz de deter a fera. Contudo, os mortais foram salvos por aqueles que pareciam seus piores inimigos: demônios. Se não houvesse mortais, não haveria maldade, medo e raiva para alimentar os seres do abismo. Eles precisavam dos mortais, precisavam do mundo repleto de pecadores. Assim, criaram uma horda de dragões com o propósito de vencer o Devorador.

As batalhas dos dragões contra o Devorador de Mundos chacoalharam todas as terras. Um a um os dragões caíram, mas por fim o Devorador foi derrotado. O mais poderoso representante da horda original era Zamir, o Vermelho, que se ergueu triunfante em meio a montanhas de cadáveres dracônicos.

Zamir sabia que deveria vigiar o berço do Devorador de Mundos, atento para que uma nova ameaça não surgisse. Assim, tomou para si o reino de Ghanor, fechando-o para todo contato externo e encarando a nação inteira como seu covil. Começava assim o longo período de tirania do dragão vermelho.

Zamir era servido por exércitos de hobgoblins e hordas de mortos-vivos. Através de uma campanha sistemática de terror, esmagava qualquer dissidência, mantinha o povo isolado dentro de suas próprias aldeias, temeroso de viajar até a vila vizinha. Assim, ao longo dos séculos, as distâncias aumentaram. As pessoas esqueceram umas das outras. Pequenos nobres não governavam mais do que conseguiam enxergar e prestavam obediência total a Zamir. Mais do que tudo, o dragão destruiu conhecimento. Queimou milhares de livros, cortou o fluxo de informações, matou sábios, destruiu mosteiros.

Ghanor esqueceu o mundo e o mundo esqueceu Ghanor. Durante este período, poucos estudiosos sabiam sequer recitar os nomes dos outros reinos. Logo se formou uma geração que nunca tinha viajado para além das fronteiras, então outra e outra, até que o mero ato de sair do reino parecesse uma fantasia insana. Não houve nenhum comércio, nenhum tipo de diplomacia. Ghanor decaiu em atraso e ignorância.

Foram as condições ideais para que Zamir protegesse o mundo com garras cruéis. Ele vigiava contra a chegada de um novo Devorador. O preço de sua benevolência era o sacrifício de todo um reino, toda uma cultura, todo um povo.

O Último Rei

Embora o nome "Ghanor" estivesse quase esquecido e se pensasse que a linhagem de reis havia acabado há séculos, o expurgo não foi completo. Pelo menos um representante dos Ghanor conseguiu fugir e gerou herdeiros. As primeiras gerações depois da queda da família ainda lembravam de seu passado nobre, alguns até mesmo sonhavam em retomar o poder. Mas, quando décadas viraram séculos, essa noção passou a ser um conto de fadas, então uma anedota e por fim foi esquecida. No auge do poder de Zamir, nenhum descendente dos Ghanor jamais ouvira sequer falar nisso.

Mas, em uma aldeia perdida no meio do nada, uma mulher morreu dando à luz. Seu filho nasceu com uma estranha marca nas costas: um círculo cujos contornos formavam uma espécie de asas. E, dentro, algo que parecia uma ponta de flecha, mas com detalhes que lembravam um crânio. Nenhum dos aldeões suspeitava de que aquela era uma marca de nascença ancestral da linhagem Ghanor.

O bebê foi criado pelas mulheres da aldeia, até que a violência alcançou o lugar. Um ataque de monstros massacrou quase todos os habitantes. O menino foi salvo pela intervenção de um anjo, pois era um escolhido dos deuses.

Bellitz, uma guerreira angelical, tirou a criança do perigo iminente e a levou a um vale desabitado. Mesmo neste início de infância, o garoto era forte, rebelde e indomado. Rejeitava os cuidados do anjo. Bellitz apenas observava de longe. Então um monstro amaldiçoado encontrou a criança. Era um ser bestial, um humanoide com cabeça de touro, dotado de fúria cega. Em vez de matar o pequeno, como fazia com quase tudo que encontrava, a fera decidiu adotá-lo. E assim o menino sobreviveu seus primeiros anos aprendendo apenas a selvageria, criado como um bicho. O pai adotivo foi morto por aventureiros e mais uma vez o menino fugiu.

Então viveu sozinho, comendo carne crua de animais que matava com as mãos, roubando quando encontrava o que roubar, escondido em sombras como um animal. Numa idade em que crianças normais ainda têm dificuldade para segurar seus brinquedos, ele era um caçador, um saqueador, um sobrevivente. O anjo Bellitz ainda o observava de longe, intervindo apenas para lhe ensinar a linguagem dos humanos, o básico da civilização.

Quando os deuses decidiram que o momento chegara, Bellitz cumpriu seu grande propósito. Tomou o menino nos braços e o levou até o Túnel Proibido, onde séculos atrás o primeiro Devorador de Mundos fora criado. O anjo jogou seu protegido num fosso abissal, onde o mundo físico se conectava com a morada mística dos deuses.

Quando o menino emergiu, estava mudado para sempre. Suas memórias confusas foram apagadas, pois ele não era mais um menino. Não era mais um humano normal. Ele havia se tornado o que os deuses sempre planejaram que fosse: o segundo Devorador de Mundos.

O Santo de Pés Descalços

Aos pés da cordilheira que continha o Túnel Proibido havia um mosteiro e uma aldeia. Os monges cultuavam o humilde São Arnaldo, os aldeões sobreviviam de parcas plantações. Visitados constantemente pelos hobgoblins de Zamir, eles pagavam seus impostos e baixavam a cabeça. Nenhum de seus habitantes suspeitava que moravam tão próximos do berço do fim do mundo.

O garoto escolhido dos deuses foi encontrado por dois monges que procuravam uma cabra. Quando perguntaram seu nome, ele foi capaz apenas de produzir um rosnado. Talvez fosse o som que o minotauro bestial fazia para chamá-lo. Talvez fosse apenas uma imitação dos ruídos que ouvia na natureza. Mas desde então a criança sem nome passou a ser chamada de Ruff.

O prior do mosteiro era um sábio, um dos poucos nas Terras de Zamir que entendia o valor dos livros e tinha algum conhecimento sobre o passado. Ele examinou Ruff e reconheceu sua marca de nascença. Corretamente identificou o menino como um descendente da família Ghanor.

Ruff Ghanor tinha o poder do terremoto, que deveria ser usado para destruir o mundo. Seu toque fazia a terra ruir, a destruição curava seu corpo e lhe dava poder. Nem mesmo o prior conseguiu entender essa capacidade. Sendo criado no mosteiro, Ruff Ghanor também se tornou um monge e passou a ser capaz de realizar milagres — pois aquele era o único lugar das Terras de Zamir onde os sacerdotes ainda mantinham uma conexão tão forte com os deuses e os santos.

Tantos poderes foram necessários para salvar sua vida quando o mosteiro foi atacado e destruído por Zamir. Ruff Ghanor vagou pelas terras, unindo o povo e pregando a justiça de aldeia em aldeia. Com o toque da cura e da ruína, ele passou a ser visto como um santo: o Santo de Pés Descalços. Em suas viagens, aprendeu a arte da metalurgia e forjou para si uma armadura, um martelo e um escudo feitos do poderoso metal Arcanium. Por fim, enfrentou Zamir. Vencendo o dragão, não o matou, mas condenou-o a uma existência como um humano. Pela primeira vez em séculos, as Terras de Zamir não tinham um tirano. Eram as Terras Livres.

Mas a vitória também trouxe o horror. Bellitz se mostrou a ele e revelou a verdade sobre sua origem. Ruff estava destinado a destruir o mundo.

Tentando evitar isso, ele fez um pacto com os deuses: se conseguisse consertar o erro e tornar o mundo mais uma vez verde e bom, seria poupado de sua tarefa. Para isso, tentou unir nobres e guerreiros num pacto para proteger o povo sem a necessidade de um monarca, mas falhou. Então, à frente de um exército, retomou a capital esquecida do reino, expulsando os demônios que lá residiam. Por fim tomou seu direito de sangue e subiu ao trono. Era o Rei Ruff Ghanor I.

Os Anos de Glória

Ruff Ghanor batizou as terras com seu nome original, o nome de sua família. Então abriu as fronteiras e convidou diplomatas de outros reinos, retomando o contato com o mundo exterior depois de tantos séculos. Nesta época Ghanor era próspero, uma nação de riqueza e oportunidades, que atraiu a amizade e a ganância de todo o mundo.

Os primeiros contatos amistosos com reinos estrangeiros se transformaram em conflito quando o rei e sua comitiva foram expulsos do reino de Sammelen. O Santo Vivo, líder da Igreja em todo o mundo, condenou Ruff Ghanor como herege. O mundo era governado com desconfiança, sede de poder e mesquinhez. Ele sabia que, se isso não mudasse, a destruição seria inevitável.

Assim começou uma guerra que consumiu décadas da vida de Ruff Ghanor. Tendo falhado ao fazer a paz através da amizade, decidiu fazê-la através da conquista. Se era preciso consertar o mundo, ele o consertaria — de cima de um trono. O primeiro reino a ser invadido foi o pacato Kottar, pois Ruff julgou que, ao não cultuar os deuses, seus habitantes estavam arriscando sua ira. A guerra continuou por anos e anos, até que uma geração inteira não conhecia outra vida. Através de jogadas diplomáticas, acordos, influência de sua linhagem e força bruta, o reino de Ghanor derrubou todos os outros. O Rei Ruff Ghanor destronou o Santo Vivo, colocando a si mesmo como o maior representante da vontade divina.

Quando a conquista estava completa, o reino de Ghanor se ergueu como o maior e mais poderoso do mundo conhecido. A fartura ofuscava a prosperidade logo após a queda de Zamir. O rei era invencível e falava pelos deuses, até mesmo a natureza, até mesmo a própria terra se curvava ao estandarte do leão. Nada parecia poder ameaçar essa supremacia.

A Segunda Queda de Ghanor

Mas, assim como o rei puxou o reino ao ápice, também afundou-o mais uma vez. Nos eventos do fim da guerra de conquista, Ruff Ghanor deixou de ser o Devorador de Mundos. Também durante a guerra São Arnaldo foi morto. Assim, ele não tinha nenhum poder especial. Era um rei como nunca fora visto antes, mas incapaz de proteger seu reino como fizera no passado. Mais do que isso, estava velho. Seu corpo mortal mostrava as marcas de uma vida de batalhas. E, completando o mapa da ruína, os deuses consideraram que Ruff Ghanor falhara. O mundo estava condenado.

Mesmo com a sentença pairando sobre sua cabeça, Ruff reinou tão bem quanto pôde. Casou-se com o anjo Bellitz, que abrira mão de sua natureza mística em nome de uma vida mortal. O casal teve um filho. Se o mundo não acabasse, a linhagem Ghanor continuaria.

Não foi possível manter a ilusão de segurança e prosperidade nos anos que se seguiram. As batalhas que ocorreram depois que os deuses decretaram a falha de Ruff Ghanor foram suas últimas. O reino perdeu sua posição de domínio, as nações se fragmentaram mais uma vez. O rei sabia que agora isso não importava: governar com mão de ferro não surtira efeito nenhum frente ao julgamento das divindades.

Ruff Ghanor conseguiu triunfar sobre a maldade que ameaçava o reino, mas isso custou sua vida. As circunstâncias da morte do rei foram testemunhadas por poucos, mas seu corpo foi sepultado num mausoléu com seu equipamento. Muitos até hoje acreditam que São Ruff Ghanor protege o reino.

A linhagem de reis perdurou. O filho de Ruff Ghanor governou após o pai, mas sem seus poderes e sua magnificência. Ghanor se assentou como um lugar razoavelmente seguro e farto. Um reino como vários outros. Apenas Kottar permaneceu como um protetorado de Ghanor, pois seus habitantes não têm muito interesse por governar a vida — apenas a morte. Durante mais de um século, Ghanor foi palco de atos de heroísmo e vilania, mas não foi o centro do mundo. Muitos falam que este foi o período de maior felicidade em Ghanor, não a época de supremacia sob o governo de Ruff.

O Trono Ameaçado

Essa calmaria permitiu que os descendentes de Ruff Ghanor não fossem reis heroicos e milagrosos, mas apenas nobres comuns. O Rei Ernan Ghanor em especial mostrou-se um tolo bonachão, um monarca bem-intencionado, mas totalmente despreparado para a ameaça que veio a seguir.

Durante este século quieto, Zamir não deixou de planejar. Uma criatura ancestral, sua paciência era infinita, assim como seu ódio pelo homem que o condenou a uma forma bípede e fraca. Pesquisando em tomos antigos, sorvendo a sabedoria de mortos-vivos arcanos e consultando com demônios, o dragão caído foi capaz de elaborar um ritual para retomar seu corpo original e poderoso. O último componente era o sangue de Ghanor.

A família real tinha uma ligação mística com a terra e seu sangue tinha poder, mesmo que o tolo

Ernan não soubesse disso. Ele deixara sua única filha, a Princesa Irulan, sob os cuidados do Duque Minimus, chefe de sua guarda, um homem mesquinho e ambicioso, descendente de um dos mais próximos amigos e conselheiros de Ruff Ghanor. As duas linhagens decaíram e o mundo pagou por isso. Irulan foi raptada pelos hobgoblins de Zamir e levada ao covil do feiticeiro para ser sacrificada.

Um grupo de aventureiros se jogou à tarefa de resgatar a princesa. Em sua jornada, encontraram o túmulo de Ruff Ghanor. O espírito do rei santo presenteou os novos heróis com seu equipamento de Arcanium, dando-lhes as ferramentas para enfrentar Zamir, assim como ele fizera. Mas, apesar de seus esforços, os aventureiros chegaram tarde demais.

Zamir sacrificou Irulan e voltou à forma dracônica. Foi morto pelos heróis, finalmente acabando com a sombra que pairava sobre o reino. Os aventureiros não tinham noção da gravidade do que acontecera ali — para eles, era a morte de uma princesa. Para o mundo, era mais uma vez a interrupção da linhagem.

O Rei Ernan nem mesmo ficou sabendo da tragédia, pois um impostor tomou a forma de sua filha. Era Ruprest, um aberrante capaz de mudar de forma que fazia parte do grupo de aventureiros original. A farsa perdurou por algum tempo. O rei baniu o Duque Minimus, tirando seu título e o concedendo coletivamente aos aventureiros. Mas Minimus não aceitou a derrota. Das sombras, organizou um golpe e usurpou a coroa de Ernan. E, em seu ato mais cruel, assassinou o rei. Mais uma vez os Ghanor estavam extintos.

Mas Minimus julgava estar fazendo o bem. Ele descobrira sobre o Devorador de Mundos e sobre a profecia de que o primeiro Devorador iria se erguer mais uma vez. Apenas Zamir conhecera a forma de derrotá-lo. Os aventureiros que eram seus inimigos jurados aceitaram a missão de descobrir essa fraqueza. Na Confederação dos Mercadores, derrotaram o Devorador de Mundos. Minimus morreu na batalha.

Mais uma vez o reino de Ghanor estava sem rei. A corte temia que o caos se instaurasse e que algum tirano tomasse o trono mais uma vez. Por sorte ou bênção dos deuses, a rainha Ymenia estava apenas aprisionada, não morta. Invocando leis obscuras e ambíguas, alguns súditos leais conseguiram fazer com que ela ocupasse o trono, mesmo não sendo descendente dos Ghanor.

Isso foi há 30 anos. Com a rainha sem herdeiros muito velha e às portas da morte, todos especulam o que acontecerá com o reino.

O Reino e seu Povo

Ghanor é um reino de clima e geografia diversos, que engloba desde florestas profundas até cordilheiras que tocam as nuvens. Boa parte do terreno é rochosa e inclemente, mas há muita terra arável. Até mesmo os habitantes de Ghanor têm dificuldade de caracterizar o reino. Ghanor parece ser tudo que um reino deveria ser — exceto por sua história turbulenta, deveria ser um lugar pacato e pouco interessante.

Em Ghanor há a noção clara de que qualquer tipo de estabilidade é transitória. O povo não vive com medo, mas aceita que maravilhas e horrores são parte da vida. Um aldeão típico de Ghanor não duvida da existência de grandes ameaças e vilões monstruosos; ele apenas reza aos deuses para que não esteja vivo para ver essa escuridão.

A religião é parte importante da vida em Ghanor. O fato de seu maior herói ter sido um clérigo contribui para uma visão positiva da Igreja e seus sacerdotes. A palavra de um clérigo tem peso mesmo com o nobre mais arrogante. Se for um monge, o peso é dobrado. Ghanor respeita os mosteiros e admira a vida simples desses ascetas. Quando há uma disputa entre nobres ou mercenários em terras onde existe um mosteiro, não é raro que ambos os lados concordem em evitar a região em volta para não perturbar a vida monástica. Um monge pode esperar hospitalidade em qualquer aldeia de Ghanor.

Por influência do Rei Ruff I, Ghanor tem uma alta taxa de alfabetização. O conhecimento é valorizado — se Ghanor fosse receber uma alcunha, provavelmente seria "o Reino dos Sábios". Aqui existe um dos poucos exemplos do que se poderia chamar de uma obra literária famosa. O livro *Filosofia de combate — um tratado completo das técnicas de guerra e luta corporal, assim como ensinado pelo General da Companhia do Cão a seus guerreiros e transcrito pelos monges de Santa Amélia* foi escrito por Korin, o maior amigo de Ruff Ghanor, a partir das técnicas marciais que ele aprendera com o prior durante a infância e juventude. A obra foi muito copiada e distribuída na época, o que fez com que mais e mais nobres e chefes de bandos o conhecessem e vissem sua utilidade, encomendando seus próprios exemplares para monges copistas e assim por diante. *Filosofia de combate* é talvez o único livro que é copiado nos mosteiros sem que haja uma encomenda, pois é certo que será comprado.

A Cidade de Ghanor

A capital do reino é uma cidade vasta e muito urbanizada, construída ao redor do castelo real. Seus habitantes se orgulham muito da história da cidade. Cada esquina foi palco de algum sacrifício heroico, duelo épico ou façanha mágica — ou assim dizem os cidadãos.

É muito comum que tavernas tomem para si a fama de algum acontecimento histórico que supostamente ocorreu naquele exato lugar. Há pelo menos quatro tavernas chamadas Portão do Rei, em regiões onde ficava a muralha antiga da cidade, todas afirmando serem construídas sobre o exato local onde Ruff Ghanor entrou na cidade pela primeira vez. Mas nem todas as histórias são mentirosas. Muitos dos habitantes mais velhos de Ghanor cresceram ouvindo histórias do rei contadas por avós que realmente viram Ruff Ghanor quando crianças. É comum que as pessoas tenham a história da capital na ponta da língua, principalmente a parte em que sua família tem algum contato com grandeza e heroísmo.

A cidade de Ghanor ainda tem uma arena, herança de tempos mais antigos. Aqui não se realizam verdadeiros combates de gladiadores, muito menos execuções públicas. Em vez disso, a arena é palco de duelos entre grupos de aventureiros, mas nunca até a morte. Matar alguém numa luta na arena é um crime grave e já causou a ruína de vários campeões.

O castelo real domina toda a cidade. Construído sobre uma área elevada, ele é visível de quase qualquer ponto dentro das muralhas. Sua entrada exibe a enorme estátua de um leão, símbolo da família real. No passado a estátua era habitada por um demônio. Muitos dizem ainda ouvir sussurros demoníacos perto dela. Embora seja imponente e possa resistir a quase qualquer ataque, o castelo tem marcas de rachaduras e danos estruturais antigos, resultado da fúria de Ruff Ghanor quando viu seu amigo Korin morrer. É tradição que o castelo abrigue pelo menos três gigantes. O gigante Johrgrund morreu defendendo a capital na época de Ruff Ghanor, uma das histórias mais tocantes do folclore local. Desde então, nunca mais um gigante precisou defender as muralhas, mas os reis continuam honrando essa raça normalmente monstruosa.

Apesar da traição do Duque Minimus, a guarda do castelo é uma força respeitada e admirada na cidade. Muitos jovens tentam ingressar, principalmente porque um serviço de destaque pode levar a posições de liderança e mais tarde até mesmo a um título de nobreza menor.

Lago de Pó, Velha Torre e Forte do Martelo do Demônio

Estas são três cidades comuns de Ghanor, exemplares de tantas outras que existem no reino. Seu único diferencial é terem sido citadas nos relatos sobre Ruff Ghanor. Lago de Pó tem a honra dúbia de ser a primeira cidade por onde Ruff passou depois de deixar as ruínas do mosteiro. É uma marca notável em sua história, mas não é uma história que retrate Lago de Pó de forma elogiosa, já que o nobre local rejeitou os refugiados e sua arrogância levou-o a ser o primeiro aristocrata deposto pelo herói. O nome da cidade deriva de uma depressão logo fora das muralhas. Na época de Ruff aquele era o lugar dos miseráveis e rejeitados. Desde então o quadro se inverteu: os mais abastados vivem na depressão, cercados por uma muralha secundária mais nova, enquanto os mais pobres se amontoam na "cidade velha".

Velha Torre e o Forte do Martelo do Demônio são ainda menos notáveis. A primeira se ergue ao redor das ruínas de uma torre da era dos primeiros reis, um monumento que permanece intocado. O povo da cidade afirma que a torre tem um espírito próprio que os protege. O Forte do Martelo do Demônio era uma fortaleza de soldados de Zamir que foi derrubada por Ruff. O terreno ao redor juntava várias fazendas e havia muitos servos humanos vivendo dentro do forte. Hoje em dia, a fortaleza é habitada igualmente por civis e militares, formando uma cidade por si só com os vilarejos em volta. A autoridade máxima é o general local, sob o comando direto da rainha.

As cidades em Ghanor costumam seguir esta lógica: cada uma tem um elemento marcante ou especial, como um acidente geográfico ou uma construção única. Muitas têm alguma história sobre o rei ou seus amigos, mesmo que seja falsa. E quase todas são batizadas com junções de palavras comuns — Bosque Vermelho, Colina Quebrada, Rio da Forca...

Rocha Celeste e Abismo Sereno

Estas já foram cidades, mas não são mais. Em vez disso, são ruínas, marcas da fúria do Rei Ruff Ghanor em duas ocasiões muito diferentes.

Rocha Celeste tinha este nome porque se ergueu ao lado de um enorme meteorito que caíra do céu em alguma época ancestral. A cidade se organizava ao redor da catedral e possuía um convento — o Convento de São Theodric. É um santo marcial,

patrono dos cavaleiros, e assim seus seguidores eram militantes, guerreiros devotos que ostentavam armaduras de placas. Rocha Celeste também possuía algo raro no mundo: uma prisão. Enquanto na maior parte dos lugares os criminosos são punidos com alguma mutilação ou banimento, Rocha Celeste aprisionava seus indesejáveis e os deixava sem ver a luz do dia por anos ou décadas. Ruff Ghanor foi traído pela madre superiora do convento e passou dois anos preso desta forma. Quando se libertou, destruiu a cidade inteira como punição, matando centenas ou milhares de pessoas. Hoje em dia não restam mais que escombros, embora ainda seja possível notar algumas estruturas da catedral e do convento. Vários peregrinos visitam a ruína como local de martírio de Santa Helène, a Santa da Boa Morte, martirizada como punição por seu erro contra o futuro rei. Contudo, nunca nenhum mercador ou estalajadeiro ousou montar um negócio nas proximidades para se aproveitar dos devotos, pois diz-se que os espíritos dos inocentes ainda rondam o local e aprisionam os vivos em correntes espectrais.

Abismo Sereno sofreu duas vezes devido a Ruff Ghanor. Era uma cidade próspera, até mesmo rica, construída na beira de um precipício e dividida por um rio que desaguava abaixo. Um castelo de arquitetura surpreendente se erguia sobre o rio, em uma posição muito defensável. Aqui aconteceu o Pacto do Abismo, a primeira tentativa de Ruff Ghanor de unir a nobreza em torno de uma boa causa, antes de perceber que precisaria de uma coroa. O encontro foi interrompido quando mortos-vivos a serviço da Dama de Ferro atacaram o castelo, matando muitos dos presentes. Anos mais tarde, quando Ruff viu a morte de Korin e quase destruiu o mundo em sua fúria, Abismo Sereno pagou o preço, mesmo a muitos quilômetros de distância. O precipício rachou e a cidade inteira desabou, formando uma espécie de lago repleto de escombros. Sendo uma cidade rica, enterrou muitos tesouros consigo. Até hoje as ruínas de todos os prédios e passagens formam verdadeiros labirintos inundados, prometendo incontáveis riquezas para aqueles bravos o bastante para explorá-los.

As ruínas de Ghanor escondem perigos... e tesouros.

Mosteiro de Santa Crysnia

Nos picos mais altos da maior cordilheira de Ghanor, onde o gelo nunca derrete e a neve cobre cada superfície, fica um dos únicos lugares onde é possível ouvir a voz dos deuses. O mosteiro foi estabelecido pela própria Santa Crysnia, uma estudiosa devota que dedicou sua vida à missão de trocar uma palavra com os próprios deuses. Após décadas de peregrinação, ela descobriu um fosso na montanha, levando a uma caverna gélida de brancura imaculada. No chão da caverna havia um buraco imenso. De lá emergiam sons terríveis e cores pulsantes. Eram manifestações da voz divina.

Santa Crysnia não teve coragem de falar. Em vez disso, provou sua devoção ao construir o mosteiro em volta do fosso. Apenas quando a obra estava pronta e Crysnia já era muito velha, ousou descer de novo. Foi até a beira do abismo e disse apenas uma palavra: "obrigada". Como recompensa, os deuses a tiraram do mundo físico e acolheram sua alma.

É muito difícil encontrar o Mosteiro de Santa Crysnia e mais difícil ainda ser aceito. Os monges não buscam novos acólitos. Pelo contrário, um candidato deve provar seu valor ao passar um dia inteiro em silêncio meditativo nas portas do mosteiro, sem proteção contra o frio, sobrevivendo apenas com sua fé. Um candidato que faça isso é aceito e então proibido para sempre de sair.

Além de enclausurados, os monges são silenciosos. Os dogmas e regras pelos quais vivem são passados através de exemplo. Não há hierarquia; todos são igualmente humildes e servis. Em raras ocasiões, um dos monges tem permissão de falar, segundo calendários complexos que apenas os próprios monges entendem. Em geral, o escolhido aproveita a chance para descer ao fosso e falar aos deuses. Poucos sobrevivem.

Falar com os deuses é uma experiência arriscada, pois a voz divina, composta igualmente de som, luz e pensamentos, é forte o suficiente para destruir mente e corpo. Contudo, alguém que esteja disposto a correr esse perigo pode obter o verdadeiro favor divino sem intermediários — ou descobrir a ira dos deuses.

Floresta Alta

Domínio dos elfos em Ghanor, a Floresta Alta é uma vasta mata escura e labiríntica. Apenas os próprios elfos sabem se orientar com perfeição por seus caminhos, mas seus convidados logo aprendem que existe grande paz e acolhimento sob as copas das árvores.

A história da Floresta Alta é conturbada. No passado, os elfos decidiram colocar toda sua agressividade e emoções ruins num objeto, a Pedra dos Pecados. Criaram uma sociedade pacífica e perfeita, inclusive aceitando serem "conquistados" pelos Ghanor, já que não fazia diferença alguma. Contudo, quando a Pedra foi roubada, os elfos decaíram para uma anarquia brutal.

Depois disso, a Floresta Alta se reestruturou ao redor do culto à natureza. O venerável druida Daga está enterrado na base de um imenso carvalho com um poderoso artefato élfico, a Alma de Jade. Ao redor deste carvalho se organizam três comunidades druídicas que formam a Ordem de Daga, estabelecida por seu discípulo Feldon: os Guardiões do Néctar, que produzem hidromel para a ordem; os Senhores da Musgo, que cultivam a erva primordial da ordem, e os Presas Longas, que fazem a segurança da Floresta.

Mas, embora a comunidade seja pacífica, a guerra a encontrou. Numa noite sem lua, um exército de hobgoblins obliterou a comunidade dos Senhores do Musgo. Essa noite ficou conhecida como o Massacre das Foices Sangrentas, pois os druidas foram pregados com suas próprias foices nas árvores ao redor. Os inimigos conseguiram roubar a Alma de Jade, mas foram caçados e vencidos pelos demais druidas, recuperando o item.

Não se sabe o que os hobgoblins queriam com a Alma de Jade ou se um dia voltarão, mas o evento marcou o culto à natureza que existe na Floresta Alta. Hoje, gurus santificados lideram as três ordens. Destes, o mais importante é seu fundador, o herói Feldon. A palavra de Feldon é dogma entre druidas, mas o elfo usa seu poder com tranquilidade e paciência. A única coisa irritante são as visitas de estudiosos de Kottar, curiosos sobre como e por que ele venceu a morte.

Cidadela de São Arnaldo

As rochas no centro dos Pântanos Cinzentos foram durante muitos anos usadas como local de sacrifício e oferendas a entidades demoníacas. Isso culminou quando a Dama de Ferro usou ali a Pedra dos Pecados roubada dos elfos para invocar Baal, o maior de todos os demônios. Contudo, Ruff Ghanor venceu Baal e exorcizou o lugar. Moldando a pedra com seu poder de terremoto, ele criou a Cidadela de São Arnaldo.

A Cidadela de São Arnaldo veio tomar o lugar do Mosteiro de São Arnaldo, destruído por Zamir. Os monges de São Arnaldo se estabeleceram aqui, dedicados a transformar o local profano num sítio sagrado de paz e caridade. Assim como o mosteiro, a Cidadela fica num lugar remoto, de difícil acesso, permitindo aos monges uma vida reclusa e simples. E, assim como o mosteiro, a Cidadela é palco de milagres.

A enorme estátua de São Arnaldo esculpida por Ruff Ghanor derrama arroz de sua boca, alimentando os famintos e dando esperança aos miseráveis. Os monges também adquiriram o hábito de criar porcos no lugar, criando uma dieta bastante curiosa para um pântano.

Contudo, a maldade deixou sua marca. Mais de um século após sua fundação, a Cidadela estava sob o comando dos Cavaleiros do Caos, meio-demônios filhos da Dama de Ferro. Os Cavaleiros foram vencidos pelos mesmos heróis que mataram Zamir, mas o trabalho de purificação da Cidadela estava mais uma vez só começando.

Hoje, a Cidadela de São Arnaldo é mais uma vez um mosteiro... Mas a presença demoníaca é inegável. Os monges relatam pesadelos com demônios que sussurram em seus ouvidos, tentando-os com prazeres obscenos. A ordem considera que a clausura aqui é um teste de fé, mas alguns dizem que estas são as palavras de monges profanos tentando se justificar. Seja como for, os peregrinos que vêm provar do arroz santo muitas vezes contratam aventureiros para escoltá-los... E para garantir a segurança de seu corpo e sua alma aqui dentro.

Pântanos Cinzentos

Esta grande região alagada é uma das mais traiçoeiras do reino. Os Pântanos Cinzentos não escondem apenas chances de afogamento e doenças. Por alguma razão, demônios se juntam neste lugar com frequência alarmante. Por vezes, a atividade demoníaca é tão intensa que o fedor de sua maldade pode ser sentido até mesmo por mortais comuns. Infelizmente, esses avisos costumam ser ignorados porque se confundem com o cheiro do próprio pântano.

Talvez a maior desgraça que possa acontecer com um viajante é se deparar com um rito diabólico. Em ocasiões profanas, mortais diabolistas e confrarias de demônios se juntam para um festim de atos inomináveis. Mais de um aventureiro já enlouqueceu ao avistar dezenas de homens e mulheres nus, dançando freneticamente num círculo ao redor de massas indistintas de chifres, dentes e coisas piores.

A atividade sobrenatural nos Pântanos tem outros efeitos. Por vezes a terra parece expelir algo bom, talvez um resto dos atos abençoados que foram praticados aqui ao longo das eras. Em geral, isso tem a forma de uma rosa, planta muito verde ou obra de arte solitária em meio à podridão. Um destes objetos santos pode destruir monstros e afastar demônios, mas sempre a custo de sua própria destruição. Algumas expedições vêm aos Pântanos Cinzentos procurar esses itens para estudá-los e descobrir se seus poderes podem ser canalizados de outra forma.

Castelo do Outono Eterno

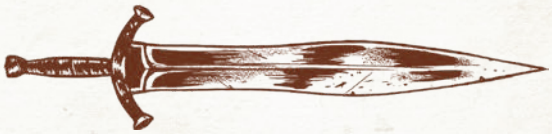
Este castelo é tradicionalmente a morada de um dos nobres mais próximos ao trono de Ghanor, o Duque do Outono Eterno. Localizado numa posição estratégica, de encontro a um paredão, o castelo pode ser defendido contra exércitos muito poderosos e possui passagens secretas que levam a lugares distantes, com mecanismos que derrubam rochas e fecham a passagem.

Quando Ruff Ghanor estava estabelecendo sua coroa, concedeu o título de Duque do Outono Eterno ao filho de seu grande amigo Lurius Minimus. Embora o pai fosse um homem corajoso e simples, o filho era um tipo ambicioso e arrogante. Este foi um dos maiores erros de Ruff, que levou à ruína de sua família mais de cem anos depois. O novo duque derrotou a Revolta do Verão, contra o filho de Ruff Ghanor, mas este foi seu único ato valoroso. Como duques, os Minimus mantiveram seu ar pomposo e sua alma invejosa geração após geração. Sendo duques, eram poderosos demais para que fossem contrariados com facilidade.

Ironicamente, foi a tolice do Rei Ernan Ghanor que pôs fim a essa dinastia sórdida. Decepcionado com a falha do Duque Minimus em proteger a Princesa Irulan, Ernan tirou seu título e concedeu o castelo aos heróis que mataram Zamir.

O Castelo do Outono Eterno tem algumas tradições próprias. Embora os nobres que lá habitem tenham suas próprias comitivas e vassalos jurados, existe um contingente de servos que não ostenta o brasão do duque — eles servem ao castelo em si. Sua lealdade está dentro das paredes do Outono Eterno, quem quer que o ocupe. Estes servos muitas vezes já foram acusados de espionagem, traição ou omissão frente a atrocidades, mas a verdade é que, mantendo-se longe de disputas de poder, eles garantem que o castelo sempre estará pronto para resistir a um ataque, não importa quem seja seu senhor.

Atualmente existe uma disputa pelo título de Duque do Outono Eterno. A Rainha Ymenia ordenou que houvesse um grande torneio para decidir quem seria o duque, uma provação presidida pelos clérigos de São Arnaldo e vigiada pelos deuses. Assim, a vontade divina determinaria quem seria digno de ocupar o posto. Não se sabe se o desejo da rainha será respeitado, quem quer que seja o campeão.



Outros Reinos

Sammelen

O maior, mais rico e mais poderoso reino do mundo conhecido, Sammelen era o líder indiscutível dos demais em todas as questões políticas e militares — até a abertura das fronteiras de Ghanor. Desde então há certa rivalidade entre as duas nações. Contudo, se houvesse uma guerra aberta, a maior parte dos generais concorda que Sammelen seria o vencedor.

A riqueza de Sammelen não é um mistério: com terras vastas e muitos recursos naturais, o reino se desenvolveu como uma potência. Além disso, sua posição geográfica é vantajosa para comércio por terra e por mar. Suas estradas são cobertas por paralelepípedos, regiões que não possuem acesso a rios são servidas por aquedutos, há postos de guarda e bandeiras fincadas mesmo nos pontos mais ermos. Sammelen também é um reino religioso, repleto de igrejas. O culto a Santo Otto é o principal aqui, mas São Theodric também tem muitos devotos.

O reino se organiza de maneira tradicional, com nobres governando e protegendo partes da terra, obedecendo apenas ao rei. A realeza de Sammelen tem uma história conturbada. Uma antiga dinastia foi interrompida quando Mubruk Filho de Urso, um poderoso anjo guerreiro que escolhera viver no mundo mortal, assassinou e esfolou o rei, passando a usar sua pele como capa. Com poder físico descomunal e o apoio do Santo Vivo, Mubruk governou até ser derrotado por Ruff Ghanor. Sammelen chegou a viver alguns anos sob o domínio de Ghanor, mas quando este domínio se esfacelou, houve conflitos e acordos políticos, então uma nova dinastia subiu ao trono.

Sammelen é conhecido por seus cavaleiros. Os melhores combatentes do reino são verdadeiras máquinas de guerra, com armaduras feitas do melhor aço, cujo preço poderia alimentar uma aldeia por meses. Os cavaleiros de Sammelen gostam de dizer que seus cavalos vivem melhor que os humanos de outros reinos — e isso provavelmente é verdade. A única derrota das forças de Sammelen foi contra o próprio Ruff Ghanor, e apenas com o apoio de gigantes.

Innalya

A capital de Sammelen é a cidade mais impressionante do mundo conhecido. Nem a história e tradição de Ghanor, nem a explosão de beleza fúnebre de Necrópole, nem a maravilha da antiga Rocha Negra se comparam. Innalya quase não parece ser habitada por pessoas comuns. Tudo na cidade é feito de mármore, refinado, majestoso e limpo. Os prédios públicos são altos, com portões que permitiriam a passagem de gigantes. Praças com grama aparada pontuam a cidade, ostentando fontes límpidas e estátuas de heróis do passado. Ruas largas e iluminadas permitem que meros plebeus caminhem com conforto, enquanto nobres em roupas que são verdadeiras obras de arte são carregados em liteiras luxuosas.

Tamanha riqueza deu origem a uma vida cultural que não existe em nenhum outro lugar. Os cidadãos têm dinheiro suficiente para sustentar casas de ópera, teatros, lojas de perfumes e salões de chá. A riqueza levou a cidade a desenvolver uma burguesia próspera e formas de comércio avançadas. O palácio real fica no centro da cidade, protegido por muros concêntricos que formam um labirinto trabalhado com altos-relevos. As espiras cintilantes, decoradas com metais preciosos, parecem uma coroa sobre a construção.

Toda essa beleza e bem-estar podem sugerir que há algo sinistro sob essa fachada. Na verdade existe, mas não para os cidadãos. Innalya é tão rica porque o povo de outros reinos paga por isso, mesmo sem saber. A máquina de comércio acaba tocando e movendo todas as terras. Um fazendeiro no interior de Mattora pode estar trabalhando para financiar mais uma pintura no palacete de um nobre de Innalya. Embora estrangeiros sejam bem tratados, não há lugar para eles aqui. Em Innalya, todos, desde o mais reles plebeu até o rei se sentem superiores ao resto do mundo, defendendo uns aos outros com ferocidade e traindo qualquer forasteiro sem pensar duas vezes. Muitos aventureiros já aceitaram missões de um nobre de Innalya para descobrir que tinham sido peões nos jogos de poder da aristocracia, acabando aprisionados para sempre... Ou simplesmente desaparecidos. Innalya é um bom lugar onde nascer. Mas uma armadilha para visitantes.

A Catedral do Santo Vivo

Dentro de Innalya existe outro reino em miniatura, uma unidade política independente governada pela maior autoridade da Igreja: a Catedral do Santo Vivo. Apesar do nome, é uma pequena cidade por si só, maior do que muitas aldeias medianas e lar de milhares de pessoas. O Santo Vivo, líder da Igreja em todo o mundo, reside aqui e daqui governa as vidas espirituais de todos os devotos.

A Catedral é uma espécie de prédio gigantesco, totalmente artificial. Tudo em seu interior é construído: ruas são corredores decorados, colinas são escadarias, árvores foram todas plantadas por jardineiros. Não há quase necessidade de luz artificial, pois vitrais posicionados estrategicamente filtram a luz do sol, colorindo-a com efeitos caleidoscópicos, e potencializam a luz da lua, oferecendo iluminação branda e suave à noite. Suas passagens são propositalmente labirínticas; invasores quase sempre se perdem e são capturados pela guarda. Acima de tudo, a Catedral é um lugar de culto aos deuses. Tudo aqui é arte sacra, mosaicos retratando a vida dos santos, exaltações à intervenção divina.

Dentro da Catedral há uma espécie de castelo, a morada e corte do Santo Vivo. Além de ser uma fortaleza praticamente inexpugnável, esta construção é talvez o maior exemplo da ostentação de Sammelen. Seus portões são feitos de ouro, decorados com prata e diamante. A sala do trono é um ambiente amplo sob uma abóboda de cristal, decorada com estátuas imensas de mármore retratando todos os santos. Quaisquer pessoas que sejam recebidas pelo Santo Vivo devem se ajoelhar em genuflexórios, pois não há cadeiras.

O atual Santo Vivo, Nikodemus IV, é um homem bonachão, caloroso e alegre. Contrariando impressões ancestrais e o pensamento do próprio Ruff Ghanor, ele considera que os deuses são entidades benevolentes que amam os mortais e querem apenas seu bem. Nikodemus já recebeu mais pessoas na sala do trono do que qualquer Santo Vivo na história registrada. Ele gosta de deixar que seus convidados falem livremente por horas, enquanto apenas escuta. Algumas pessoas dizem que esta é uma postura amistosa, até subserviente. Outros falam que Nikodemus assim extrai confissões detalhadas e surpreendentes, e que está julgando tudo e todos que escuta...

Innalya ostenta luxos que o resto do mundo não é sequer capaz de imaginar.

Em Kottar, a morte e a vida existem lado a lado.

Kottar

Talvez o mais exótico reino do mundo conhecido, Kottar é pequeno, não tem grandes recursos naturais e seu clima é constantemente nublado e lúgubre. Poderia ser um local a ser esquecido por todos, se não fosse um detalhe: em Kottar, a morte é tão ou mais importante que a vida.

Séculos atrás houve o Grande Esquecimento, o acontecimento que definiu Kottar para sempre. Ninguém sabe exatamente a causa, mas a tradição do reino diz que a morte esqueceu daquela terra. Durante anos nada nem ninguém morreu. Isso não impediu que animais, plantas e pessoas apodrecessem ainda em "vida". Essa praga de mortos-vivos foi acompanhada pela mudança do clima, que se tornou para sempre chuvoso e esmaecido. O tormento só teve fim quando o rei fechou seu filho num caixão e enterrou-o vivo, com um grande rito funerário enquanto os gritos do rapaz ainda podiam ser ouvidos. Isso atraiu de novo a atenção da morte. Desde então os kottarianos pararam de cultuar os deuses e passaram a cultuar a coisa que consideravam mais importante em toda a criação.

O culto à morte leva a um modo de vida peculiar. A maior parte das cidades se organiza ao redor de um cemitério. O povo tem uma postura ao mesmo tempo fatalista e positiva com relação ao fim que levará todos um dia. Mães dão lápides de presente aos filhos (é um presente que com certeza ele vai usar), jovens e velhos falam da própria morte o tempo todo. Em geral, os kottarianos têm bom senso suficiente para cumprimentar estrangeiros com frases do tipo "Que a morte demore bastante para chegar em você", mas entre eles mesmos é comum que expressem desejos como "Morra dormindo" todas as noites. Muitos forasteiros consideram o povo de Kottar engraçado, mas eles mesmos raramente fazem qualquer piada. Seu jeito resignado, seu luto bem-humorado e suas expressões neutras atraem bastante simpatia.

Outro efeito do Grande Esquecimento foi um longo período de escassez que só acabou quando Kottar se tornou um protetorado de Ghanor. Incapazes de plantar normalmente, os kottarianos se voltaram a outras atividades. A alquimia e em especial a fabricação de venenos é mais avançada aqui do que em qualquer outro lugar. Kottar foi o primeiro reino a desenvolver a pólvora e vende substâncias raras e preciosas ao mundo todo. Alguns dos maiores representantes desse conhecimento são os mortífices,

os artesãos e alquimistas que trabalham com restos humanos. Duas de suas maiores obras são os corpos humanos perfeitamente dissecados preservados para estudo anatômico e as armaduras completas de ossos, que conferem ao usuário uma aparência assustadora e são mais resistentes do que placas de aço. Os mortífices também são capazes de costurar membros de cadáveres frescos em vivos que sofreram uma amputação, restaurando o uso pleno do membro.

Como seria de se esperar, coveiros são pessoas de alto prestígio em Kottar. Ser um coveiro é o equivalente a ser um nobre ou herói em outros reinos. Os coveiros administram todos os aspectos da morte, sendo treinados como diplomatas, embalsamadores e ritualistas. No passado Kottar tinha reis, mas desde que foi conquistado por Ruff Ghanor, o reino abandonou essa posição. Em vez disso, o monarca de Kottar é o monarca de Ghanor. Contudo, existe em Kottar o Alto Coveiro. Assim como o rei é soberano sobre a vida, o Alto Coveiro é a maior autoridade sobre a morte. Todos os aspectos da morte estão sob sua tutela.

Necrópole

A capital de Kottar é uma mescla de cidade e cemitério, onde vivos e mortos são vizinhos. Ao redor de Necrópole há a Floresta Morta, onde todas as árvores têm casca cinzenta e folhas pretas. Então há a Floresta dos Mortos, um cemitério colossal que se estende até o horizonte. Por fim, chega-se na cidade em si, mas o cemitério se mescla com ela naturalmente.

Necrópole é totalmente urbanizada. Cada centímetro é coberto de paralelepípedos, cimento, mosaicos, tijolos, lápides. É comum que espaços sob uma elevação ou num beco entre duas casas sejam ocupados com tumbas. É também o maior centro de alquimia do mundo conhecido, com dezenas de lojas e oficinas que vendem desde cosméticos até venenos poderosos. No centro da cidade fica a grande praça conhecida como Mausoléu dos Reis, onde estão enterradas gerações da antiga família real de Kottar. O filho de Ruff Ghanor também está enterrado aqui.

A maior construção de Necrópole é o Castelo da Mortalha, um palácio escuro, decorado com milhares de ossos humanos. Ossos tratados pelos mortífices reforçam as estruturas do castelo, garantindo que suas paredes sejam especialmente resistentes. O castelo é um lugar de luxo fúnebre, com dezenas de pequenos enfeites e detalhes onde quer que se olhe. Esse exagero também se traduz na cozinha: os banquetes do Castelo da Mortalha são famosos por pratos que gritam ao serem comidos, conversam com os comensais, dançam para seu divertimento ou até servem a si mesmos!

Os Três Irmãos

É impossível falar separadamente dos reinos de Mattora, Utteria e Vammira. Estas três pequenas nações fazem fronteira umas com as outras e estão eternamente enredadas em um histórico de guerras, alianças, casamentos, traições, vingança e ódio. Mercenários costumam amar esta região, pois nunca há falta de trabalho. Na verdade, algumas companhias inescrupulosas já chegaram a atacar aldeias de um país e incriminar o outro, apenas para criar uma rusga lucrativa. Seria impossível diferenciar uma dessas pequenas guerras falsas de todas as outras dezenas de guerras verdadeiras que existem ao longo dos anos — muitas vezes mais de uma ao mesmo tempo.

Alguns relatos sugerem que os Três Irmãos foram originalmente um reino só, fundado por uma família de desbravadores e dividido entre seus três filhos. Contudo, os três negam isso. Dependendo da época, um ou outro reino adota a versão de que sua família real era a verdadeira e as outras são usurpadoras, que as três famílias sempre foram inimigas ou que eram três famílias aliadas, mas as outras duas traíram a única realmente benevolente. Não faz diferença qual reino abraça qual versão em qual época: basta trocar alguns nomes e detalhes, as narrativas se repetem de forma quase idêntica.

Mattora, Utteria e Vammira são exceções notáveis na diplomacia dos reinos. Normalmente, declarações de guerra são mantidas em xeque pela legalidade de um pretenso conflito. Um rei deve convencer seus nobres a erguer as tropas — o que não é fácil sem um bom motivo. Mais do que isso, deve convencer o Santo Vivo de que a guerra é justificada. Sem esse salvo-conduto, um agressor rapidamente se torna alvo de todos os demais reinos, que confiam nesse pacto para proteção mútua. Contudo, os Três Irmãos compartilham uma história tão confusa, há tantos crimes a serem vingados, tantos direitos sobre terras por casamentos entre famílias nobres, tantos documentos contraditórios que afirmam que algo pertence a um ou outro reino, que o Santo Vivo desistiu de tentar controlar os três. Na época de Ruff Ghanor ainda havia algum comedimento, mas hoje em dia eles têm permissão para guerrear quando e como quiserem. Convencer os nobres também não é difícil. O clima chuvoso demais e o solo rochoso tornam os Três Irmãos

lugares pouco propícios para agricultura. A melhor forma de conseguir riqueza parece ser roubando dos vizinhos. Isso nunca funcionou direito, é claro, mas a nobreza de Mattora, Utteria e Vammira não parece perceber ou se importar.

Os Três Irmãos são bastante rústicos, até mesmo um pouco primitivos em seus modos. Seus habitantes não são bárbaros, mas precisam se contentar com uma vida que a maioria dos plebeus já deixou para trás. Em vez de uma casa com pelo menos um quarto para a família e um estábulo para os animais, aqui uma família de aldeões dorme toda num mesmo cômodo aberto, com vacas, cachorros, porcos e talvez até um cavalo. Em vez de vender sua produção no mercado de uma aldeia próxima, entregam sacas de grãos aos nobres, fazem algum escambo e subsistem do próprio trabalho. De fato, nos Três Irmãos ter dinheiro é visto como marca de que alguém é perigoso: só um mercenário recebe em moedas. A lei é bem menos desenvolvida que em outros lugares, não havendo instituições formais ou escritos ditando os limites do poder real. A autoridade de um senhor feudal é absoluta e a justiça está centrada em sua pessoa. Os plebeus também não têm liberdade de se mudar para outro feudo, estando para sempre presos à terra. De forma nem um pouco surpreendente, quase não há cidades nos Três Irmãos — a vida dos reinos é centrada em castelos e pequenas comunidades rurais.

Na época de Ruff Ghanor, três demônios disfarçados de crianças se infiltraram nas famílias reais dos Três Irmãos, usurpando o poder, transformando os três num reino só e finalmente sendo conquistados e derrotados pelo próprio Ruff. Desde então, as famílias reais foram restauradas (talvez com parentes distantes jurando ligações de sangue muito próximas...) e a inimizade segue com força total.

Mattora

Mattora é o mais marcial e soturno dos Três Irmãos. O rei não detém quase poder algum, tendo que mendigar apoio de cada senhor feudal, e a guerra é tudo que empresta alguma glória ao trono. A família Anselmus, que governa o reino desde que há registros, tem a reputação de ser sanguinária e fria. O Castelo Gris, trono do reino desde sua fundação, parece ter uma aura triste e agressiva permanente. Nem todos os reis de Mattora são cruéis, principalmente com suas famílias. Mas mesmo os mais benevolentes parecem sucumbir à atmosfera pesada. Um ditado sussurrado à boca pequena pela criadagem afirma que "ninguém nunca é feliz no Castelo Gris". Na verdade há uma possível explicação para isso. A família Anselmus há séculos se envolve com demonologia e diabolismo. Poucos reis já fizeram pactos formais, mas pequenas invocações de entidades do abismo para resolver um ou outro problema são comuns. Um clérigo poderoso seria capaz de ver que o Castelo Gris está infestado de demônios incorpóreos, alimentando-se da miséria de seus ocupantes.

Utteria

Utteria é tão lúgubre e chuvoso quanto seus irmãos, mas conta com a visão majestosa do oceano sempre em fúria. Tem uma costa vasta e pedregosa, seus fiordes e precipícios castigados constantemente por ondas enormes. A visão do poder do mar é uma das únicas coisas capazes de impulsionar o orgulho da família real frente a uma terra tão dificultosa. Contudo, os Osbourne que sentam no trono de Utteria há séculos têm um ímpeto muito mais forte. A feitiçaria está no sangue da família. Não magia estudada e codificada, mas uma arte arcana primal, animalesca, instintiva. Para preservar o poder arcano, os Osbourne há muitas gerações casam-se apenas entre a própria família. Sucessivos casais de esposo-irmão e esposa-irmã criaram prole deformada, mas magicamente poderosa. Quando a sucessão foi temporariamente interrompida pela intervenção da Dama de Ferro, isso forçou os Osbourne a procurar parentes mais distantes — o que deu nova força à linhagem. A procriação é um dos atos mais importantes na feitiçaria dos Osbourne. Dentro do Castelo do Crisol, lar histórico da fa-

mília, os reis organizam orgias com as pessoas mais belas do reino, reunindo poder místico para seus rituais de cópula e nascimento. O Castelo do Crisol perdeu sua torre ritualística mais importante devido à fúria de Ruff Ghanor, mas a família real não o abandonou. Segundo os Osbourne, aquele local tem poder bruto que não pode ser ignorado.

Vammira

Uma história de poucas glórias e uma terra de poucos recursos não impede que Vammira seja um reino orgulhoso e arrogante. Seu povo, principalmente a família real, afirma possuir algo que nenhum outro reino tem: raízes ancestrais. Em Vammira há muitas ruínas de uma civilização desconhecida. Não existe nenhum registro de quem seria esse povo, nem qualquer rastro dele em nenhuma outra parte do mundo. Suas ruínas são cobertas de pictogramas indecifráveis. Assim, são chamados apenas de "os Antigos". Houve épocas em que sábios tentaram decifrar os pictogramas dos Antigos, mas fracassos sucessivos fizeram essa ambição cair por terra. Há muito tempo os escritos misteriosos passaram a ser interpretados como profecias por adivinhos. Há diversos conjuntos de pictogramas que supostamente mostram um futuro glorioso para Vammira, sobretudo no Círculo, a região com mais ruínas de todo o reino. Uma das profecias favoritas há gerações fala do "príncipe com três coroas", uma figura humanoide com três objetos acima de sua cabeça. A sede do trono dos reis de Vammira, os McCooper, é o Castelo Ancestral, que possui esse nome apesar de ser relativamente recente. O castelo rachou ao meio e sua ala central foi destruída quando Ruff Ghanor perdeu o controle, mas isso não fez a família abandoná-lo. Pelo contrário, a destruição revelou algumas ruínas cobertas de pictogramas inéditos sob as fundações do castelo, gerando mais uma onda de profecias e especulações. Os McCooper afirmam que o futuro de Vammira só pode ser glorioso, já que seu passado é marcado por uma civilização tão poderosa. Plebeus e pequenos nobres sabem que nunca devem fazer uma pergunta: se os Antigos eram mesmo tão poderosos, por que só há sinais deles em uma região tão pequena?

Utteria: mares cinzentos e feitiçaria primal.

Zibrene é uma terra de sol forte e ímpetos galantes.

Zibrene

O distante reino de Zibrene é uma terra de sofisticação e ousadia, onde sussurros matam tanto quanto espadas. Zibrene difere dos demais reinos por priorizar delicadeza e graça acima de força bruta — tanto no campo de batalha quanto nas relações pessoais. O povo de Zibrene veste roupas muito coloridas e extravagantes: homens com saltos altos, capas cobrindo um braço e chapéus imensos; mulheres com grandes decotes, leques decorados e penteados que parecem esculturas. Até mesmo sua aparência física é diversa, quase todos os habitantes têm pele mais escura, são bastante altos e esguios.

Num mundo de cavaleiros com armaduras de placas, Zibrene desenvolveu uma tradição marcial totalmente diferente. Seus guerreiros usam espadas esguias, aprendem a se esquivar de golpes em vez de resistir a eles, são treinados em truques e ardis tanto quanto em manobras armadas. É raro que mesmo o soldado mais simplório de Zibrene lute calado. Provocações, insultos e mera tagarelice para distrair o inimigo são táticas básicas destes guerreiros refinados. Num combate de exércitos, Zibrene costuma usar armas de haste e bestas, mas não abrem mão da esperteza. Têm unidades inteiras de dançarinos cujo único dever é atravessar as linhas inimigas quebrando a formação, além de desviar o foco dos oficiais e permitir ataques inesperados. A cavalaria de Zibrene é especialmente odiada e temida porque faz investidas rápidas e precisas, saindo do alcance do inimigo antes que ele possa revidar. De fato, muitos batalhões já relataram noites inteiras sob o assédio constante dos rápidos cavaleiros de Zibrene. Na manhã seguinte, exaustos e sobressaltados, esses exércitos foram presa fácil para as alabardas.

Contudo, o poderio militar de Zibrene não é especialmente impressionante, principalmente se comparado a sua economia e diplomacia. Zibrene dominou a navegação com maior maestria que todos os outros reinos, criando uma frota não oficial de piratas que fingem não trabalhar para a coroa, mas

trazem saque de vários lugares para movimentar os mercados locais. A tradição de esperteza e fala constante deu aos habitantes de Zibrene a fama de ótimos (e temidos) mercadores. Dizem que um deles pode vender gelo a um guerreiro de Artus e areia a um beduíno da Confederação dos Mercadores. Alguns boatos afirmam que existem cartéis entre Zibrene e a Confederação, manipulando preços e criando falsa escassez, tudo em nome do lucro.

Mesmo assim, um enviado de Zibrene consegue amigos onde quer que vá. A diplomacia é um jogo de sedução neste reino. Um embaixador de Zibrene começa uma interação diplomática com cartas oficiais que, sob a superfície, são verdadeiros poemas de amor, exaltando seu "alvo" e fazendo promessas grandiosas. Um presente em geral se segue — e está sempre perfumado com uma combinação de fragrâncias que o embaixador irá usar no primeiro encontro. Por fim, ocorre a visita dos servos do embaixador, que deixam pequenos sachês com o mesmo perfume em lugares estratégicos, e o próprio embaixador se atrasa, criando expectativa e sofreguidão. Quando ele finalmente se mostra, a maioria dos nobres é argila em suas mãos, sendo capaz de firmar acordos que só fariam sentido para alguém apaixonado.

A única exceção é Artus. Os dois reinos são rivais históricos e quase nunca têm boas relações. Enviados de Zibrene debocham e riem dos broncos do gelo, jurando que suas palavras são inocentes. Mas não é impossível que transformem essas palavras cortantes numa faca na garganta.

O povo de Zibrene acredita em espalhar e difundir sua cultura. Assim, não é raro ver estrangeiros treinados em suas técnicas de esgrima ou vestindo suas roupas suntuosas. Lurius Minimus, um dos mais próximos amigos e confidentes de Ruff Ghanor, era um destes, preferindo uma espada de esgrima a um machado e um escudo. Em geral, esses "convertidos" se orgulham muito de seu jeito único e pregam a supremacia dos modos de Zibrene. Os habitantes do reino dizem que não há nada por trás disso, apenas boa vizinhança...

Artus

Terras inclementes criam pessoas duras. Esta máxima pode ser aplicada a todo o mundo conhecido, mas em nenhum lugar é mais verdadeira do que em Artus.

Artus é um reino gelado e selvagem, que não abre mão das mais antigas tradições e se orgulha de sua obstinação. Mesmo tendo contato com técnicas de construção avançadas, os nobres de Artus preferem honrar seus ancestrais e viver em longos salões de guerreiros, que dividem com seus campeões mais próximos e seus animais mais queridos. Da mesma forma, suas armas e armaduras são feitas com a melhor metalurgia, mas devem seguir as formas usadas pelos ancestrais. Em Artus, o passado é o exemplo para o futuro e tudo que é novo é visto com desconfiança.

Isso se aplica também à religião. Artus cultua os mesmos deuses e santos que a maioria dos outros reinos, mas seus ritos são primitivos, cheios de superstição e misticismo. Em vez de uma missa normal, um clérigo de Artus realiza sacrifícios de sangue. Em vez de abençoar um casamento com palavras santas, faz isso com cânticos primais e machados batendo em escudos. Para os habitantes de Artus, os santos estão em toda parte, pessoalmente observando cada movimento dos mortais, disfarçados como outras pessoas, objetos ou fenômenos. Artus tem seus santos únicos: um rio, uma montanha, uma árvore, um urso ou uma tempestade podem ser canonizados. Quase nenhum desses santos locais é reconhecido pelo Santo Vivo, mas a maioria realmente concede milagres! Os sacerdotes de Artus dizem que seus colegas de outros reinos fecharam os olhos para os verdadeiros modos e só conseguem enxergar uma ínfima parte de todos os santos que habitam o mundo. Cercados como estão pelas divindades, os mais religiosos em Artus vivem fazendo pequenos gestos e dizendo pedaços de preces rápidas para afastar o mal.

Contudo, mais do que o modo de vida, mais do que a espiritualidade, o que destaca Artus são seus guerreiros. Muitos dos mais temidos combatentes da história são naturais deste reino, incluindo os irmãos Rufus e Royston Cave, e Hild Osso-Oco, discípula e general de Ruff Ghanor. Mubruk Filho de Urso teve uma passagem marcante por aqui, contribuindo para que o reino seja visto como domínio de bárbaros sanguinários. Na verdade, guerreiros comuns de Artus não são mais ou menos violentos que quaisquer outros. Contudo, existe uma tradição de combatentes que são tomados pela fúria e embarcam em um êxtase de brutalidade que só pode ser quebrado com sua morte ou a morte de todos os seus inimigos. Dentre estes, os mais extraordinários adquirem o aspecto de animais quando se enfurecem, sendo capazes de proezas sobrenaturais.

Essa ferocidade é muito útil na tradição de saques que o reino cultiva, principalmente contra Zibrene. Em Artus, riqueza roubada tem o dobro do valor, literalmente — um item que tenha sido tirado de alguém

com violência, segundo testemunhas sob juramento, é considerado "veterano" e comprado por muito mais dinheiro. Não importa se é uma espada ou uma panela: um objeto "veterano" recebe respeito semelhante a um aldeão que tenha sobrevivido a um ataque.

Artus chama seus reis de Altos Chefes, honrando os antigos títulos tribais. O atual Alto Chefe não é ninguém menos que Royston Cave, o herói que matou Zamir e ajudou a derrotar o Devorador de Mundos.

O Castelo da Rainha Exsanguinada

Depois do ponto mais distante e gelado de Artus, onde as árvores não crescem e ninguém mais vive, numa ilha perdida no mar revolto, existe um castelo. É um dos lugares de maior significado sagrado e profano do mundo: o Castelo da Rainha Exsanguinada.

O castelo era a morada da família nobre Ceanntorc, nobres tradicionais de Artus, abastados a ponto de ter um castelo verdadeiro, não um mero salão. Eram todos guerreiros ferozes, abençoados com a capacidade de se transformar em animais. Naquela época, a região era habitada e viva.

Então chegaram os anjos.

Mubruk, o anjo da anunciação do primeiro Devorador de Mundos, chegou ao castelo com seu bando de bárbaros angelicais. Mataram todos no castelo, mataram todos na região, causaram destruição a ponto de mudar a geografia. Deixaram poucos Ceanntorc vivos: uma jovem imortal, eternamente sangrando e eternamente em agonia, e alguns representantes da família para manter o castelo. Aquela gente amaldiçoada teria a tarefa mais importante de todas: guardar as auréolas dos anjos, para que não fossem tomadas por seus inimigos.

As auréolas foram destruídas, os Ceanntorc foram mortos e a Rainha Exsanguinada foi libertada de sua prisão eterna por Hild Osso-Oco, numa peregrinação mística que definiu o destino do mundo. Contudo, o castelo continua um lugar de misticismo e mistérios. Dizem que heróis em buscas sagradas são atraídos para cá e devem provar seu valor com um sacrifício. Dizem também que há fragmentos das auréolas dos anjos, capazes de conceder grandes poderes. Também há a lenda de que o castelo exigirá outra Rainha Exsanguinada um dia, para outra tarefa sagrada horrenda. Independente de tudo isso, o caminho para o castelo não é apenas físico: um viajante que deseje encontrá-lo irá passar por provações de vontade e fé, e só vencendo-as conseguirá avistar a construção.

A Confederação dos Mercadores

O maior deserto do mundo conhecido abriga uma terra de riquezas e magia. A Confederação dos Mercadores é um lugar traiçoeiro, onde um viajante inexperiente nunca sobreviverá, mas que esconde tesouros de valor incalculável. Ou pelo menos escondia.

Boa parte da riqueza da Confederação vinha do óleo negro extraído da terra. Mas este óleo era o sangue do Devorador de Mundos, que caiu no deserto após ser derrotado pela horda de dragões. Desde a destruição da cidade de Rocha Negra e a morte do Devorador de Mundos, a Confederação dos Mercadores está em decadência. O que antes era uma fonte aparentemente inesgotável de riqueza se transformou num recurso escasso, disputado por todos.

Mesmo assim, muitos viajantes enfrentam o deserto em busca dos "poderes" que lá se escondem. Existem trilhas no deserto, chamadas de "pontes" — trechos onde a pedra se sobressai às dunas, permitindo que pessoas e animais caminhem com mais facilidade. Fora dessas pontes, nada é garantido. As imensas dunas mudam de forma e posição com o vento, desorientando viajantes e tornando mapas inúteis. Saqueadores adaptados à região surgem sem aviso. E o mais terrível de tudo: gigantescos vermes de areia emergem do chão, suas bocarras capazes de engolir uma caravana inteira. Por alguma razão, os vermes não tocam em quem está nas pontes, mas o mesmo não pode ser dito dos saqueadores.

A Confederação não tem um rei, mas quase sempre há um líder, um mercador supremo, respeitado pelos outros. Como esta posição não é oficial, só pode ser obtida por supremacia: matando, ameaçando, roubando e arruinando os concorrentes, até que todos concordem em servir. No passado, este líder foi Jaffba, o Horrendo. Atualmente é Zayjira, a Bela. Zayjira adotou o epíteto para se colocar em oposição a seu antecessor, mas sua beleza realmente é estonteante. Porém, Zayjira tem um segredo: por baixo dos tecidos que cobrem o seu corpo escultural, sua carne é enxertada com partes do corpo do Devorador de Mundos. Costuras e remendos são plenamente visíveis, assim como enxertos que seu corpo está rejeitando.

Zayjira não é exceção neste lugar. O óleo negro conferia poderes e deformidades a muitos habitantes, desde altos mercadores até meros guardas. Suas capacidades de emitir energia das mãos ou falar com os mortos eram contrabalançadas por aparência inumana. Existem cada vez menos pessoas com poderes — e assim eles se tornam mais raros e caros. Já se formou um comércio cruel e lucrativo de escravos dotados de poderes do óleo negro em meio às areias.

...mas hoje só restam ruínas e o imenso cadáver do Devorador de Mundos.

As Ruínas de Rocha Negra

Trinta anos atrás um grupo de heróis revelou a verdade sobre a capital da Confederação dos Mercadores: Rocha Negra, que recebia este nome por causa da cor do terreno onde era construída, erguia-se sobre o corpo do Devorador de Mundos.

Quando o Devorador despertou, Rocha Negra foi destruída. A batalha contra a fera se estendeu pelo deserto e, quando o flagelo dos deuses finalmente tombou morto, só havia escombros em suas costas e em seu caminho. Mais do que isso, seu sangue, que movia toda a Confederação, deixou de fluir. Carniceiros surgiram quase imediatamente.

O cadáver do Devorador já foi quase todo retalhado. Existem verdadeiras comunidades vivendo no interior cavernoso do corpo colossal, dedicadas a extrair as últimas gotas do óleo negro. Túneis escava-

dos na carne, veias e rachaduras na carapaça formam labirintos. Alguns animais já se perderam dentro do cadáver descomunal, ficando deformados pelo contato com sua carne e gerando proles monstruosas. Muitas pessoas já morreram desbravando as passagens no cadáver. Seus espíritos vagam pelos corredores de carne, dotados de capacidades aterradoras. Os fantasmas do óleo negro possuem os corpos dos vivos e lhes concedem poderes, mas consomem a própria carne do hospedeiro antes de partir para o próximo.

Algumas facções de clérigos fanáticos descobriram a verdade sobre o Devorador de Mundos e fazem peregrinações até o cadáver, cultuando-o como o único santo verdadeiro. Esses obstinados atacam todos que veem arrancando ou vendendo partes do Devorador, pois dizem que sua carne é sagrada, parte da comunhão de sua seita. Eles almejam mais do que tudo criar um novo Devorador, para enfim cumprir o desígnio dos deuses e colocar fim ao mundo pecaminoso.

Lista de Condições

Condições com os mesmos efeitos não se acumulam; aplique apenas os mais severos. Por exemplo, um personagem desprevenido e vulnerável sofre –5 na Defesa, não –7. A menos que especificado o contrário, condições terminam no fim da cena.

Algumas condições possuem um tipo de efeito (veja a página 185). Se for o caso, o tipo aparece em *itálico* após a descrição da condição.

Abalado. O personagem sofre –2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado. *Medo.*

Agarrado. O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre –2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ataques à distância contra um alvo envolvido em uma manobra agarrar têm 50% de chance de acertar o alvo errado. *Movimento.*

Alquebrado. O custo em pontos de mana das habilidades do personagem aumenta em +1. *Mental.*

Apavorado. O personagem sofre –5 em testes de perícia e não pode se aproximar voluntariamente da fonte do medo. *Medo.*

Atordoado. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações. *Mental.*

Caído. O personagem sofre –5 na Defesa contra ataques corpo a corpo e recebe +5 na Defesa contra ataques à distância (cumulativos com outras condições). Além disso, sofre –5 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m.

Cego. O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre –5 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total. Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de escuridão total, a menos que algo lhe permita perceber no escuro. *Sentidos.*

Confuso. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimenta-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Usa a arma que estiver empunhando para atacar a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. *Mental.*

Debilitado. O personagem sofre –5 em testes de Força, Destreza e Constituição e de perícias baseadas nesses atributos. Se o personagem ficar debilitado novamente, em vez disso fica inconsciente.

Desprevenido. O personagem sofre –5 na Defesa e em Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa perceber.

Doente. Sob efeito de uma doença. *Metabolismo.*

Em Chamas. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

Enfeitiçado. O personagem se torna prestativo em relação à fonte da condição. Ele não fica sob controle da fonte, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. A fonte da condição recebe +10 em testes de Diplomacia com o personagem. *Mental.*

Enjoado. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Ele pode gastar uma ação padrão para fazer uma investida, mas pode avançar no máximo seu deslocamento (e não o dobro). *Metabolismo.*

Enredado. O personagem fica lento, vulnerável e sofre –2 em testes de ataque. *Movimento.*

Envenenado. O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser perda de PV recorrente ou outra condição (como fraco ou enjoado). Perda de PV recorrente por venenos é cumulativa. *Veneno.*

Esmorecido. O personagem sofre –5 em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma e de perícias baseadas nesses atributos. *Mental.*

Exausto. O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, em vez disso fica inconsciente. *Cansaço.*

Fascinado. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre –5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Esta condição é anulada por ações hostis contra o personagem ou se o que o fascinou não estiver mais visível. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão. *Mental.*

Fatigado. O personagem fica fraco e vulnerável. Se ficar fatigado novamente, em vez disso fica exausto. *Cansaço.*

Fraco. O personagem sofre –2 em testes de Força, Destreza e Constituição e de perícias baseadas nesses atributos. Se ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

Frustrado. O personagem sofre –2 em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma e de perícias baseadas nesses atributos. Se ficar frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido. *Mental.*

Imóvel. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. *Movimento.*

Inconsciente. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações, incluindo reações (mas ainda pode fazer testes que sejam naturalmente feitos quando se está inconsciente, como testes de Constituição para estabilizar sangramento). Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

Indefeso. O personagem fica desprevenido, sofre –10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

Lento. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas. *Movimento.*

Ofuscado. O personagem sofre –2 em testes de ataque e de Percepção. *Sentidos.*

Paralisado. Fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais. *Movimento.*

Pasmo. Não pode fazer ações. *Mental.*

Petrificado. O personagem fica inconsciente e recebe redução de dano 8. *Metamorfose.*

Sangrando. No início de seu turno, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando. Se passar, remove essa condição. *Metabolismo.*

Sobrecarregado. O personagem sofre penalidade de armadura –5 e seu deslocamento é reduzido em –3m. *Movimento.*

Surdo. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre –5 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar magias. *Sentidos.*

Surpreendido. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

Vulnerável. O personagem sofre –2 na Defesa.

Cada um desses viajantes morreu com uma condição diferente...

Índice Remissivo

A

A Pessoa Certa Para o Trabalho... 50
abalado (condição)... 328
Abençoar Alimentos... 137
aberrante (raça)... 23
abjuração (escola)... 131
abrir fechadura... 81
Abusar dos Fracos... 33
Acalmar Animal... 77, 137
acampamento... 83
ação (declarar)... 174
ação completa... 191
ação de movimento... 191
ação livre... 192
ação padrão... 190
acertos críticos... 187
ácido... 117, 187, 225
ações... 190
acólito (origem)... 63
Acrobacia (perícia)... 76
Acrobático... 90
Acuidade com Arma... 84
acumulando efeitos... 183
adaga... 102
Adaga Mental... 137
Adestramento (perícia)... 77
adivinhação (escola)... 131
agarrado (condição)... 328
agarrar aprimorado... 84, 185
agredir (ação)... 190
ajudante de curandeiro (origem)... 63
ajudante de mercador (origem)... 63
ajudar... 179
alabarda... 102
Alabardeiro... 61
Alarme... 137
alcance... 181, 132
alfange... 102
aliado... 10, 208
Aliado Animal... 137
Alma de Bronze... 27
alquebrado (condição)... 328
alquimia mística... 126
alquímicos... 117
Alquimista Exímio... 84
Alquimista Militar... 84
Alquimista Místico... 92
Alta Arcana... 53
altares... 218
Alterar Destino... 138
Alterar Memória... 138
Alterar Tamanho... 138
alvo... 182
Amarras Etéreas... 138
Ambidestria... 36, 61
ambientes urbanos... 222
Amedrontar... 138
amigo dos animais (origem)... 64
Amigos no Porto... 33
amnésico (origem)... 64
amortecer queda... 76
analisar terreno... 80
anão (raça)... 18
animais... 119, 242
Animar Objetos... 138
anula (testes de resistência)... 185
anulando magias... 132
Anular a Luz... 139
Aparar... 33
aparência... 72
Aparência Inofensiva... 90
Aparência Perfeita... 139
apavorado (condição)... 328
Apostador... 33
aprendiz de alquimista (origem)... 64
aprendiz de artesão (origem)... 64
apresentação... 77
aprimoramentos... 130
Aprisionamento... 139
aranha gigante (criatura)... 243
arcanium (material)... 125
arcano (tipo de efeito)... 185
arco curto... 102
arco de guerra... 102
arco longo... 102
área... 182
Área Escorregadia... 139
areia movediça (perigo)... 225
aristocrata (origem)... 64
Arma Espiritual... 139
Arma Mágica... 140
arma natural... 185
Arma Secundária Grande... 84
Armadilhas... 37, 225
Armadilheiro... 36
armadura acolchoada... 108
Armadura Brilhante... 58
armadura completa... 108
Armadura da Honra... 39
armadura de couro... 108
Armadura Mágica... 140
armaduras (acumulando)... 183
armaduras leves... 107
armaduras pesadas... 107
Armamento da Natureza... 140
armas... 98
Armas da Floresta... 19
Armeiro Superior... 92
arpão... 102
Arqueiro... 36, 62
Arremesso Múltiplo... 84
Arremesso Potente... 84
arsenal gigante... 106
Arte Mágica... 30
Artesão Superior... 92
artista (origem)... 64
Artista Completo... 30
Artista Versátil... 30
Artus (reino)... 323
Ascético... 23
Aspecto da Primavera... 47
Aspecto do Inverno... 48
Aspecto do Outono... 48
Aspecto do Verão... 46
Assassinar... 50
Assassino Fantasmagórico... 140
assustar... 80
Ataque Acrobático... 33
Ataque com Escudo... 84
Ataque Disciplinado... 61
Ataque Extra... 61
Ataque Furtivo... 50, 211
Ataque Pesado... 85
Ataque Poderoso... 85
Ataque Preciso... 85
Ataque Reflexo... 62
ataques... 70
ataques desarmados & armas improvisadas... 99
atitude... 210
Atlético... 90, 211, 212
Atletismo (perícia)... 77
atordoado (condição)... 328
Atraente... 90
atrasar (ação)... 192
atravessar espaço ocupado... 194
atributo-chave... 130
atributos... 10, 15, 183
atropelar (ação)... 190
Atuação (perícia)... 77
Audácia... 32
Augúrio... 140
Aumentar Repertório... 30
Aumento de Atributo... 27
Aura Divina... 141
Autoconfiança... 58
autômato turvo (criatura)... 243
Autoridade Eclesiástica... 42
Autoridade Feudal... 39, 59
auxiliar de cozinha (origem)... 66
avalanche... 229
aventura... 8, 199
Aventureiro Ávido... 33
aventureiros... 8
Aviso... 141
azagaia... 102

B

Baluarte... 39
Bandido (criatura)... 244
Banimento... 141
Banquete dos Heróis... 141
bárbaro (classe)... 26
bardo (classe)... 29, 212
barganha... 78
Barragem Elemental... 141
basilisco (criatura)... 244
Bater e Correr... 62
Bênção... 142
besta leve... 103
besta pesada... 103
bico de corvo... 103
Bloqueio com Escudo... 85
Bola de Fogo... 142
bordão... 103
Bote... 37
Brado Assustador... 27
Bravata Audaz... 33
Bravata Imprudente... 34
bravatas... 34
Bravura Final... 39
brunea... 108
bruxa dos ermos (criatura)... 245
bucaneiro... 32
Busca Pela Perfeição... 18

C

Caçador (classe)... 35
caçador elfo (criatura)... 245
caído (condição)... 328
Camaleão... 50
Caminho do Cavaleiro... 39
Caminho do Explorador... 36
Caminho dos Ermos... 46
Caminhos da Natureza... 142
campanha... 10, 199
campeão (patamar)... 25
Campo Antimagia... 142
Campo de Força... 142
camponês (origem)... 66
camuflagem... 194
Camuflagem (poder)... 37
Camuflagem Ilusória... 142
Canalizar Amplo... 42
Canalizar Energia... 42
Canalizar Esperança... 42
capangas... 215
capitão (criatura)... 261
Capitão de Tropas... 90
Característica (classe)... 24
características derivadas... 70
carapaça demoníaca... 281
carga (movimentação)... 194
Carga de Cavalaria... 85
cariátide sagrada (criatura)... 245
Carisma... 15
Castelão... 59
cavaleiro (classe)... 38
Cavaleiro de Torneio... 85
Cavalgar (perícia)... 78
cavalo de guerra (criatura)... 246
cego (condição)... 328
Celebrar Ritual... 93
cemitério vivo (criatura)... 246
cena... 10, 184, 198
Charme Salvador... 34
chefe bandido (criatura)... 244
Chefe Mercenário... 90
chicote... 103
Chuva Ácida... 142
Chuva de Lâminas... 37
Chuva de Meteoros... 142
Cicatrizes Ritualísticas... 27
cilindro (área)... 182
cimitarra... 103
Círculo da Justiça... 143
Círculo da Restauração... 143
classe... 10, 24
clava... 103
clérigo (classe)... 41, 212
clima... 219
coagir... 80
cobertura... 194
Código de Honra... 39
Comandar... 90
Comando... 143
combate... 187
Combate Defensivo... 85
combatente (NPC)... 210
Companheiro Animal... 37, 47
Aprimorado... 47
Lendário... 47
Mágico... 47
Companheiro Fiel... 143
componente material... 181
Compreensão... 143
Comunhão com a Natureza... 144
Comunhão Vital... 42
Conceder Milagre... 144
concentração (magias)... 130
Concentração de Combate... 144
condição... 10, 144

condições de descanso 70
conduzir 78
cone (área) 182
Cone de Frio 144
Confederação dos Mercadores (reino) 325
confuso (condição) 328
Conhecimento (perícia) 78
Conhecimento Mágico 42, 53
Conhecimento Proibido 53
conjurador (NPC) 212
Conjurar Elemental 144
Conjurar Monstro 145
Conjurar Mortos-Vivos 145
Consagrar 146
consertar 82
Constituição 15
constritora gigante (criatura) 246
construção em colapso 230
construtos (tipo de criatura) 242
Contato Extraplanar 146
Contatos no Submundo 50
Contra-Ataque 85
Contramágica Aprimorada 53
Controlar Água 146
Controlar Fogo 146
Controlar Gravidade 146
Controlar Madeira 147
Controlar o Clima 147
Controlar Plantas 147
Controlar Terra 147
convocação (escola) 131
Convocação Instantânea 148
Coração da Selva 47
corrente de espinhos 103
corrida 77
corrida (ação) 191
Corte Lacerante 85
Costas Largas 90
cota de anéis 108
cota de malha 108
cota de talas 108
couro batido 108
Couro Duro (hobgoblin) 21
Crânio Voador 148
criação 182
criança da guerra (origem) 66
Criar Elementos 148
Criar Ilusão 148
criatura 10
Crítico Brutal 27
crocodilo (criatura) 247
cubo (área) 182
cuidados prolongados 78
Cúpula de Repulsão 149
cura 78, 185
cura acelerada 186
Curar Ferimentos 149
custo de vida 232

D

dados 8
Dança das Lâminas 30
dano 185, 187
dano não letal 194
Dardo Gélido 149
debilitado (condição) 328
defesa 71
Dependência de Liderança 21
Derrubar Aprimorado 85
desacredita (testes de resistência) 185
Desarmar Aprimorado 85
descrição 71
Desejo 149
desesperado (criatura) 249
Desespero Esmagador 150
Desintegrar 150
deslocamento 71, 194
Despedaçar 150
Despertar Consciência 150
desprevenido (condição) 328
Desprezar os Covardes 40
Destreza 15
Destruidor 27, 62, 214
Detectar Ameaças 150
detectar magia 81
Devagar e Sempre 18
Devoto da Natureza 46
Devoto de (santo) 42
diagonais (movimentação) 194
Dificultar Detecção 150
Diletante Místico 30
Diplomacia (perícia) 78
Disciplina Superior 62
discípulo arcano (origem) 66
Disco Flutuante 150
disfarce 79
Disfarce Ilusório 151
Disparo Especial 87
Disparo Preciso 87
Disparo Rápido 87
Dispersar as Trevas 151
Dissipar Magia 151
doenças 226
doente (condição) 328
domínios 288
dragão (criatura) 250
druida (classe) 45, 212
Duelo 39
Duplicata Ilusória 151
duração 132, 184

E

Eclético 30
Educação Privilegiada 59
efeito 132, 181, 182, 183
elfo (raça) 19
Elo com a Natureza 37
Eloquente 90
em chamas (condição) 328
Emboscar 37, 51
Empatia Selvagem 37, 46
Empunhadura Poderosa 87
En Garde 34
encantamento (escola) 132
encharcado (criatura) 265
Encouraçado 87
enfeitiçado (condição) 328
Enfeitiçar 151
Enganação (perícia) 79
Engenho de Mana 152
enjoado (condição) 328
enredado (condição) 328
Entrada Triunfal 34
envenenado (condição) 328
Envolto em Mistério 53
Enxame de Pestes 152
equilíbrio 76
equipamento 92, 96, 97
equipamento de aventura 110
equipamento inicial 95
equipamento padrão 62
ermos 219
Erupção Glacial 152
Ervas Curativas 37
escadarias 218
escalada (deslocamento) 186
escalar 77
escapar 76
Escapista 51
Escaramuça 37
Escaramuça Superior 37
escavação (deslocamento) 186
escolas (de magia) 131
escolher 0, 10 ou 20 179
esconder-se 79
escravo (origem) 66
Escrever Pergaminho 92
Escudeiro 40
escudeiro (origem) 66
Escudo da Fé 152
Escudo de Chamas 152
escudo leve 108
Escudo Mágico 53
escudos 107, 108
Esculpir Sons 152
escuridão 152, 226
esfera (área) 182
Esgrima Mágica 30
Esgrimista 34, 62
esmorecido (condição) 328
esotéricos 116
Esoterismo 93
espada bastarda 103
espada curta 103
espada larga 104
espada longa 104
Especialista 50
Especialista em Armadura 62
especialista (NPC) 211
Especialização em Arma 62
Especialização em Armadura 40
Espírito dos Equinócios 47
Espírito dos Solstícios 47
Espírito Inquebrável 28
espíritos (tipo de criatura) 242
Espólio 58
Espreitar 37
esqueleto (criatura) 251
esqueleto de elite (criatura) 251
Esquiva 88
Esquiva Sagaz 33
Esquiva Sobrenatural 28, 50
Estandarte 40
Estilos de Combate 88
Estocada Debilitante 88
Estratégia de Defesa 61
Estrategista 59
Estrelato 30
Estudar o Adversário 88
Estudioso 90
estudioso (origem) 67
Etiqueta (poder) 40
etiqueta (uso de perícia) 82
Evasão 32, 50
Evasão Aprimorada 33, 50
evocação (escola) 132
exausto (condição) 328
execução (de magias) 132
exemplos de nomes 73
experiência 269
Explorador 36
Explosão Caleidoscópica 153
Explosão de Chamas 153
Expulsar o Mal 43

F

fabricar 82
falange (criatura) 251
falar (ação) 192
falcão (criatura) 251
falha automática 179
falsificação 79
Familiar 54
familiares arcanos 54
Fanático 88
faro 186
fascinado (condição) 328
Fascinar em Massa 30
fatigado (condição) 329
Favor 59
fera-pântano (criatura) 251
ferimentos e morte 192
ferramentas 114
Festeiro 90
Fiéis 43
Finta Aprimorada 88
fintar 79, 190
Físico Aprimorado 153
Flagelo dos Mares 34
flanquear 195
Flecha Ácida 153
flechas 106
florete 104
Fluxo de Mana 54
Foco em Arma 88
Foco em Magia 93
Foco em Perícia 90
fogo 187, 227
foice 104
Folião 34
fome e sede 227
Força 15
Força da Natureza 46
Força dos Penhascos 47
Força Indomável 28
Forma Etérea 153
Forma Primal 47
Forma Selvagem 47, 48
Fortalecimento Arcano 54
Fortitude (perícia) 79
fraco (condição) 329
Frenesi 28
frustrado (condição) 329
Fuga Formidável 51
fumaça 227
funda 104
Fúria 27
Fúria Bestial 28
Fúria do Deserto 28
fúria do fogo (criatura) 252
Fúria dos Céus 154
Fúria Raivosa 28
Fúria Titânica 27
Furtividade (perícia) 79

G

gadanho 104
Galanteio Encorajador 34
galopar 78
gancho 104
gárgula (criatura) 252
Garras da Rocha 154
Gatuno 51
General 59
general abissal (criatura) 252
Geometria Mística 54
Ghanor (reino) 8, 306
gibão de peles 108
gigante (raça) 20
gigante predador (criatura) 253
Ginete 88
Gladiador 88
Globo de Invulnerabilidade 154
Glutão 90
goblin chefe (criatura) 254
goblin selvagem (criatura) 254
goblin xamã (criatura) 254
golem de carne (criatura) 254
golpe de misericórdia (ação) 191
Golpe de Raspão 62
Golpe Demolidor 62
Golpe Elemental 30
Golpe Mágico 30
Golpe Oportunista 62
Golpe Poderoso 28
governar 235
Grandão 20
grifo 216, 255
Gritar Ordens 58
Grito Tirânico 59
grumete (origem) 67
guarda de cidade (criatura) 255
Guardião Divino 154
Guerra (perícia) 79

H

habilidades de arma 99
habilidades 24, 181
habilidades gerais 185
herdeiro (origem) 67
Heroísmo 154
Hipnotismo 154
história 199
histórico 72
hobgoblin (raça) 21
horda demoníaca (criatura) 249
horror centenário (criatura) 256
humano (raça) 17
humanoides 242

I

idade 71
identificar 82
identificar criatura 81, 83
identificar item mágico 82, 83
identificar magia 82
idiomas 78
ilusão (escola) 132
Ilusão Lacerante 154
Imagem Espelhada 155
Imobilizar 155
imóvel (condição) 329
Ímpeto 28, 37, 62
impressionar 77
imunidade 186
Incitar os Fiéis 43
Inclemente 88
inconsciente (condição) 329
incorpóreo 186
indeciso misterioso 208
indefeso (condição) 329
Inexpugnável 89
infantaria 261, 215
Infligir Ferimentos 155
informação 78, 82, 83
iniciante (patamar) 25
iniciativa 80, 187
inimigo 10
Inimigo de (Criatura) 37
insinuação 79
Insolência 32
inspiração 29, 202
Inspiração Célere 31
Inspiração Marcial 31
Inspirar Confiança 59
Inspirar Glória 59
Instinto Selvagem 27
instrumentos musicais 114
Inteligência 15
interlúdios 231
interpretar 175
interrogar 81
Intervenção Divina 155
Intimidação (perícia) 80
intriga 79
Intuição (perícia) 80
Inventário Organizado 91
investida (ação) 191
Investida Destruidora 40
Investida Esmagadora 40
Investida Imprudente 28
Investigação (perícia) 81
Investigador 91
Invisibilidade 155
Invulnerabilidade 156
isolado (origem) 68
itens especiais 122
itens gerais 110
itens mágicos 277
itens superiores 122

J

Jato Corrosivo 156
javali (criatura) 256
jogador 10
jogar-se no chão (ação) 192
Jogo da Corte 59
jornada pelos ermos 228
Juramento Sagrado 156

K

khanjar 104
Kottar (reino) 318

L

Ladinagem (perícia) 81
ladino (classe) 49
Ladrão Arcano 51
lagarto gigante (criatura) 256
lança 104
lança montada 104
lançar magia 82, 130, 190, 192
largar um item (ação) 192
lava 227
leão 257, 216
Legião 156
lei e ordem 223
lenda (patamar) 25
Lendas e Histórias (magia) 156
lento (condição) 329
Leque Cromático 156
levantar-se (ação) 191
levantar-se rapidamente 76
Liberdade da Pradaria 48
Libertação 156
lich (criatura) 257
Líder Nato 91
Liderar Pelo Exemplo 59
Ligação Sombria 157
Ligação Telepática 157
limite de nível 184
Língua de Ouro 59
Língua de Prata 59
Língua Rápida 59
linha (área) 182
linha de efeito 181
Liturgia Mágica 43
lobo (criatura) 258
Lobo Solitário 91
Localização 157
Longa Infância 22
lorag (criatura) 258
Luta (perícia) 81
Lutador de Taverna 62
Luz 157

M

maça 104
maça de guerra 105
maça-estrela 105
machadinha 105
machado anão 105
machado de batalha 105
machado de guerra 105
Magia Acelerada 93
Magia Ampliada 93
Magia Discreta 93
Magia Ilimitada 93
Magia Natural (elfo) 19
Magia Natural (druida) 48
Magia Pungente 54
Magias (bardo) 29
Magias (clérigo) 42
Magias (druida) 46
magias (listas) 133
Magias (mago) 53
mago (classe) 52
Mago de Batalha 54
mal-de-chifres (criatura) 247
malho 105
manejar animal 77
mangual 105
Manipular 31
Manipular em Massa 31
manipular item (ação) 191
mantícora (criatura) 258
Manto de Sombras 157
Manto Sagrado 157
Mão Amiga 34
Mão na Boca 51
Mão Poderosa 158
Mãos Rápidas 51
mapa de batalha 192
Mapear 158
Marca da Obediência 158
Marca da Presa 36
Marionete 158
marrão 105
marreta de guerra 106
martelo de batalha 106
martelo longo 106
mascote da guarda (origem) 68
masmorras 217
Matador de Gigantes 89
Medicina 91
meia armadura 108
meio-elfo (raça) 22
melhorias 122
membro de gangue (origem) 68
Mensagem Secreta 158
Mente Aprimorada 158
Mente Criminosa 51
mentir 79
mentor palpiteiro (tipo de NPC) 208
Mercador 91
mercenário hobgoblin (criatura) 261
mestre 10
Mestre Armadilheiro 37
Mestre Armeiro 92
Mestre Artesão 92
Mestre Caçador 36
Mestre Celebrante 43
Mestre da Batalha 61
Mestre dos Sussurros 31
Mestre em Arma 62
Mestre Impostor 51
Metamorfose 159
Militarista 21
minotauro (criatura) 259
Mira Apurada 89
Miragem 159
mirar (ação) 191
Missão Divina 159
missas 43
Misticismo (perícia) 81
modelo de três atos 202
modificador 10
circunstanciais 179, 205
Moldado nas Rochas 18
monstros (tipo de criatura) 242
montante 106
montar rapidamente 78
Montaria Corajosa 40
Montaria Mística 159
Mortífice 93, 124
mortos-vivos (tipo de criatura) 242
movimentação 194
movimentar-se (ação) 191
mudar atitude 78
Multiclasse 25
Muralha de Ossos 160
Muralha Elemental 160
músicas de bardo 31
Mutações 23

N

narrar 203
natação 77
natação (deslocamento) 186
Natureza Bestial 21
necromancia (escola) 132
necropsia 78
Névoa 160
nível 10, 25
nobre (classe) 57
Nobreza (perícia) 82
nômade (origem) 68
nome 71
norma 43
NPC 10, 208, 210, 211, 212

O

objetivo 73
objetos 10
testes de resistência de 185
observar 82
ocultar 81
Ofício (perícia) 82
ofuscado (condição) 329
Olho do Falcão 37
Olhos nas Costas 50
Olhos nas Sombras 160
Oportunismo 51
Oração 161
órfão (origem) 68
Orgulho 58
Orientação 161
orientar-se 83
origem (benefícios) 63
origem (itens) 63
origens 63
Ousadia Inconsequente 34
ouvir 83
Ouvir o Arcanium 93

P

Pajem 40
Palavra Primordial 161
Palavras Afiadas 58
Panache 33
Pancada Estonteante 89
papel de combate (de criaturas) 240
paralisado (condição) 329
Parceiro (poder) 92
parceiros 213
parcial (testes de resistência) 185
Parede de Escudos 89
paredes 217
Paródia 31
partir em uma busca 233
pasmo (condição) 329
Passo Leve 19
passos de dano 99
patamares 25
pedras 106
Pele de Aço 28
Pele de Ferro 28
Pele de Pedra 161
penalidade de armadura 107, 76
penalidade de PM 181
percebendo os inimigos 187

perceber mentira 80
Percepção (perícia) 82
percepção às cegas 186
Perdição 161
pergaminhos 127
perícias 10, 24, 75, 79
perigos 225
perigos complexos 228
Pernas do Mar 34
personagem 8, 10, 13, 14, 95
personalidade 72
persuasão 78
petrificado (condição) 329
picareta 106
pilares 218
pique 106
Piqueiro 89
pisos 217
Planejamento Marcial 62
plano de ação 80
Poço Vitriólico 161
poções 127
poder concedido 43
Poder Mágico 54
poderes de combate 84
poderes de destino 90
poderes de fabricação 92
poderes de magia 93
poderes gerais 84
Pontaria (perícia) 83
Ponto Fraco 37
pontos de mana 10, 24, 70
pontos de vida 10, 24, 70
portas 217
Possessão 162
Posturas de Combate 40
Potência Divina 162
Prece de Combate 43
precipitações 219
Precisão Disciplinada 62
Precisão Letal 89
predestinado (origem) 68
Premonição 162
preparar (ação) 190
Preparar Poção 93
Presas Afiadas 48
Presença Aristocrática 58
Presença Aterradora 89
Presença Majestosa 59
Presença Paralisante 34
pressentimento 80
Prestidigitação 31
Primeiro Devorador, o (criatura) 267
primeiros socorros 78
Primitivo 20
Primor Atlético 162
procurar 81
Profanar 162
Proficiência 24, 89
Projetar a Voz 31
Projetar Consciência 162
Proteção contra Magia 163
Proteção Mística 163
protegido indefeso (tipo de NPC) 208
punga 81
punhal 106
Purificação 163
PV ..... ver pontos de vida

Q

Quebrar Aprimorado 89
queda 227
Queda Suave 163

R

raça 10, 16
Raio Arcano 54
Raio da Tradição 54
Raio do Enfraquecimento 163
Raio Polar 163
Raio Sagrado 164
rapieira 106
Rastreador 36
rastrear 83
rataria (criatura) 259
rato (origem) 69
rato gigante (criatura) 260
RD ..... ver redução de dano
Realeza 58
receptáculo (origem) 69
rede 106, 225
redução de dano 27, 186
reduções de custo (acumulando) 183
reduz à metade (testes de resistência) 185
Reflexos (perícia) 83
Reflexos de Combate 89
refugiado (origem) 69
Refúgio 164
regra da casa 207
regras opcionais 236
Relâmpago 164
Religião (perícia) 83
Réquiem 164
resistência 132, 164, 186
Resoluto 39
resolvendo situações 205
rio congelado 227
Ripostar 34
Riqueza 58
rito 83
rodadas 10, 187
Rogar Maldição 164
Rolamento Defensivo 51
Roubo de Mana 51
RPG 8
Runa de Proteção 165

S

Sabedoria 15
sabotar 81
sacar ou guardar item (ação) 191
sacrifício de PM 181
saltar 77
Salto Dimensional 165
Salto Relâmpago 165
Sammelen (reino) 316
sangrando (condição) 329
Sangue dos Inimigos 28
Santa Crysnia 44
Santa Imuen 44
Santidade 42
Santificar Arma 43
Santo Otto 44
santos dos reinos 43
Santuário 165
São Arnaldo 44
São Theodric 44
Saque Rápido 89
Saqueador de Tumbas 51
sargento da guarda (criatura) 255
Sede de Sangue 89
Segredo Aprimorado 54
Segredo Superior 54
Segredos da Natureza 48
seguir 79
Segunda Chance 166
Selo de Mana 166
selvagem (origem) 69
Sentidos Aguçados 23, 92
Sentidos Ancestrais 22
Sentidos Élficos 19
Sentimentos Conflitantes 19
serpe (criatura) 260
serviçal (origem) 69
serviços 120
Servo Divino 166
Servo Morto-Vivo 166
Servos Invisíveis 166
sessão de jogo 10, 198, 203
Seta Infalível 166
Silêncio 167
símbolo sagrado 43
Símbolo Sagrado Energizado 43
sobrecarregado (condição) 329
Sobrevivência (perícia) 83
soldado (classe) 60
Solidez 40, 62
solos 231
Sombra 51
Sombra Assassina 167
Sonho 167
sono 227
Sopro da Salvação 167
Sopro de Dragão 167
Sorte dos Ousados 33
Sortudo 92
subir ou mergulhar (movimentação) 194
sucesso automático 179
sufocamento 227
sumários 231
Superstição 28
Suporte Ambiental 167
Supremacia Marcial 61
surdo (condição) 329
surpreendido (condição) 329
surpresa (iniciativa) 187
Surto Heroico 92
Sussurros Insanos 168
sustento 82

T

tacape 106
tamanho 71
tapeçarias 218
Telecinesia 168
Teletransporte 168
Tempestade (magia) 168
tempestade de areia 230
Tentáculos de Trevas 169
Terremoto 169
terreno difícil (movimentação) 194
tesouros 270
teste 10, 178
de resistência 184
de ataque 187
estendidos 179
sem treinamento 76
Tinta do Mago 54
tipos de dano 187
tipos de efeito 185
tipos de terreno 220
Tiro em Linha 37
Título 40, 59
Toque Chocante 169
Toque da Morte 169
Toque Vampírico 169
toques finais 70
Torcida 92
Tornado de Dor 62
Totem Espiritual 28
Touché 34
trabalhar 235
tradições (do mago) 55, 56
Tranca Arcana 169
Tranquilidade 170
Tranquilidade dos Lagos 48
transmutação (escola) 132
Transmutar Objetos 170
trapaceiro (origem) 69
tratamento 78
Treinamento em Perícia 92
treinar 232
Três Irmãos, os (reinos) 319
Trespassar 89
trevas 185, 187
tridente 106
troll (criatura) 262
Truque Mágico 51
turba de zumbis (criatura) 265
turnos 10

U

unidades militares 298
urso das montanhas (criatura) 262
usar uma habilidade ou item (ação) 190

V

Valentão 62
velado (criatura) 262
velhinho da taverna (tipo de NPC) 208
Velocidade 170
Velocidade Ladina 51
vendilhão de culpa (criatura) 248
Venefício 92
Veneno Persistente 51
Veneno Potente 51
Versátil 17
Vestimenta da Fé 170
vestuário 115
veterano (patamar) 25
Viagem Arbórea 170
viagens 224
víbora rochosa (criatura) 263
Vidência 171
Vigor Primal 28
vilão (tipo de NPC) 208
vinhame (criatura) 263
virotes 106
Visão da Verdade 171
Visão Mística 171
visão na penumbra 186
visão no escuro 186
Vitalidade 89
Vitalidade Fantasma 171
vitral guardião (criatura) 264
Vontade (perícia) 83
Vontade de Ferro 92
Voo 171, 186
vorme de gelo (criatura) 264
Voz Divina 171
Voz Poderosa 59
vulnerabilidade a dano 186
vulnerável (condição) 329

Z

Zibrene (reino) 322
zombeteiro (criatura) 248
zumbi (criatura) 265

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta20: Edição Jogo do Ano, Copyright 2022, Jambô Editora Ltda. Autores Guilherme Dei Svaldi, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi

O material a seguir é Identidade do Produto: todo o Capítulo 9 e todos os termos referentes ao universo de Ruff Ghanor, como nomes e descrições de personagens, lugares e fenômenos.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

DOMÍNIO

NÍVEL

REGENTE

TERRENO

NÍVEL MÁXIMO

POTENCIAL MÁGICO

CORTE

- ◇ **INEXISTENTE** MANUTENÇÃO **0 LO** *-2 em ações de domínio*
- ◇ **POBRE** MANUTENÇÃO **1 LO** *Sem modificadores*
- ◇ **COMUM** MANUTENÇÃO **3 LO** *Fornece um conselheiro*
- ◇ **RICA** MANUTENÇÃO **5 LO** *Fornece três conselheiros e uma ação de domínio extra por turno*

CONSELHEIRO	PERÍCIA

POPULARIDADE

- ◇ **ADORADO** *+2 em ações de domínio*
- ◇ **POPULAR** *+1 em ações de domínio*
- ◇ **TOLERADO** *Sem modificador*
- ◇ **IMPOPULAR** *-2 em ações de domínio*
- ◇ **ODIADO** *-5 em ações de domínio e pode sofrer uma revolta*

FORTIFICAÇÃO

CONSTRUÇÕES

	Custo	Benefício

TROPAS

	Quantidade	Manutenção	Poder	Deslocamento	Defesa	Dano

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em jamboeditora.com.br.

JOGADOR(A)

PERSONAGEM

NÍVEL

RAÇA | ORIGEM | CLASSE

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR

PV (PV Atuais) **PM** (PM Atuais)

ATAQUES

	Teste de Ataque	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços

DEFESA

=10 + Destreza + Bônus de Armadura + Bônus de Escudo + Outros

ARMADURA & ESCUDO	Defesa	Penalidade

PROFICIÊNCIAS & OUTRAS CARACTERÍSTICAS

HABILIDADES & MAGIAS

PERÍCIAS

	TOTAL	=	1/2 do Nível	+ Atributo	+ Treino	+ Outros
Acrobacia ✠		=		+ DES	+	+
Adestramento ★		=		+ CAR	+	+
Atletismo		=		+ FOR	+	+
Atuação ★		=		+ CAR	+	+
Cavalgar		=		+ DES	+	+
Conhecimento ★		=		+ INT	+	+
Cura		=		+ SAB	+	+
Diplomacia		=		+ CAR	+	+
Enganação		=		+ CAR	+	+
Fortitude		=		+ CON	+	+
Furtividade ✠		=		+ DES	+	+
Guerra ★		=		+ INT	+	+
Iniciativa		=		+ DES	+	+
Intimidação		=		+ CAR	+	+
Intuição		=		+ SAB	+	+
Investigação		=		+ INT	+	+
Ladinagem ★✠		=		+ DES	+	+
Luta		=		+ FOR	+	+
Misticismo ★		=		+ INT	+	+
Nobreza ★		=		+ INT	+	+
Ofício (_____) ★		=		+ INT	+	+
Ofício (_____) ★		=		+ INT	+	+
Percepção		=		+ SAB	+	+
Pontaria		=		+ DES	+	+
Reflexos		=		+ DES	+	+
Religião ★		=		+ SAB	+	+
Sobrevivência		=		+ SAB	+	+
Vontade		=		+ SAB	+	+

✠ *Penalidade de armadura.* ★ *Somente treinado.*

EQUIPAMENTO

PP _____ Carga _____

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em jamboeditora.com.br.